Официално списание на Българската федерация по електронни спортове БФЕС | Юли 2007, бр. 78 | цена 2.95 лв. с DVD

GamePlay

само за 2.95 лв. с DVD

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Завръщането на Лара Крофт

REVIEW
Йо-хо-хо играта на летния сезон! Pirates of the Caribbean

PREVIEW
Нова година, нов NFS
NFS: ProStreet

FEATURE
От Lost Vikings до StarCraft II
Blizzard

INTERVIEW
Волейболен национал и запален геймър Владо Николов

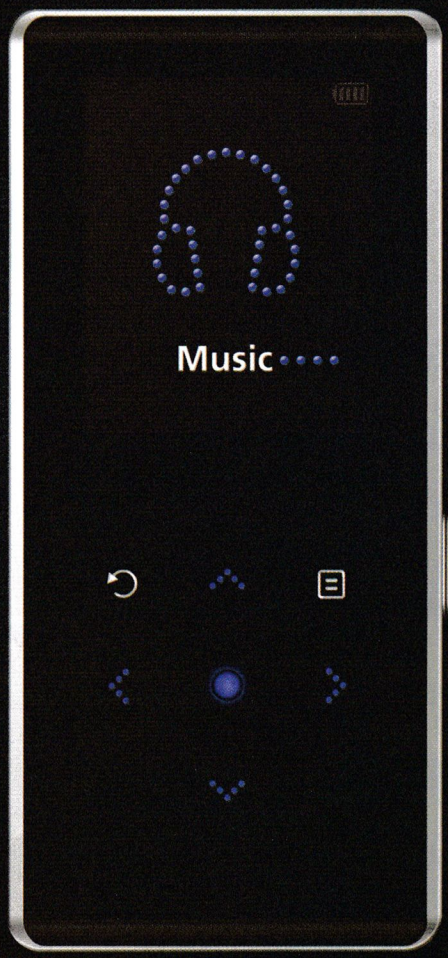
LIFE
Апокалиптичен сериал
Jericho

hiend publishing
9 771311 982118 07

Simply beautiful
NOKIA
GERMANOS
цена с карта на GLOBUL 6x66 50 лв.
399 00 лв.
цена на апарата 6x79 84 лв.
479 00 лв.
ОББ
© 2007 Nokia.
NOKIA
Beautifully simple
Nokia 6300
Тънкият метален телефон Nokia 6300 привлича с чист, изящен дизайн и в същото време е толкова лесен за употреба.
www.nokia.com
Цените са с ДДС. Пълна информация в магазините на Germanos. Условия на кредита: 0% лихва с кредитна карта MasterCard от ОББ за 6 и 12 месечни вноски. За сума от 1000 лв. срок на изплащане 12 месеца и такса 25 лв - ГПР: 4.81%.

©2007 Samsung Electronics Co. Ltd. Образите на екрана са симулирани.

Късче музика



Тънък само 6.95 mm

YP-K3

представи си късче музика

Новият K3 MP3 плейър на Samsung е късче от музикалния рай, който пасва идеално във вашия джоб. Една Виртуална нирвана с преластителен звук и неустоим дизайн, Samsung K3 ви предлага музикалното блаженство, което може винаги да е с вас

- 1 GB
- Черен/Червен/Зелен цвят
- 1.8" LCD цветен дисплей
- 25 часа работа
- Възпроизвежда MP3/WMA, JPEG снимки
- FM Радио тунер

SAMSUNG

07 Играй и спечели, писма
08-15 Новини
16-17 е-спортове: EPS квалификации
18-20 Ubidays / Sony Gamers' Day 2007
22-23 В очакване на...

PREVIEW
24-26 Tabula Rasa
28-29 Need for Speed ProStreet
30-33 FIFA 08
34-35 LittleBigPlanet
36-37 Ace Combat 6: Fires of Liberation
38-39 Kingdom Under Fire: Circle of Doom

REVIEW
40-43 Tomb Raider: Anniversary
44-47 Pirates of the Caribbean: At World's End
48-53 Two Worlds

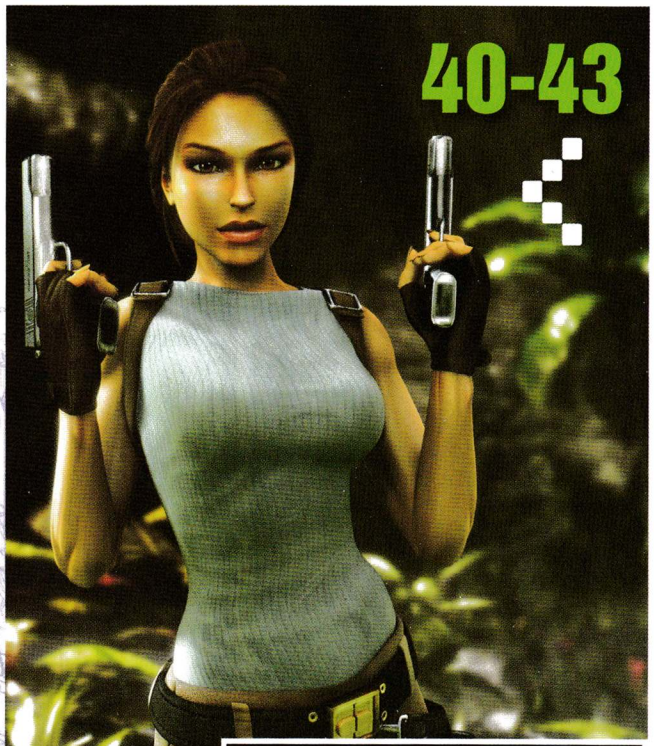
TACTICS
54-55 UEFA Champions League 2006-2007

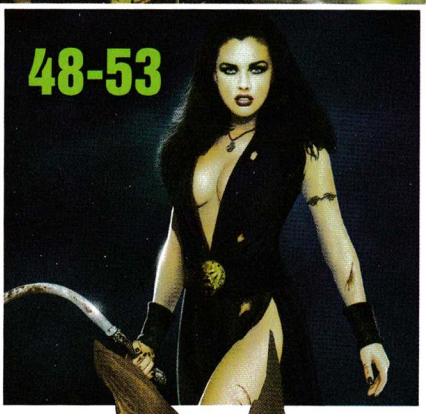
INTERVIEW
56-58 Владимир Николов

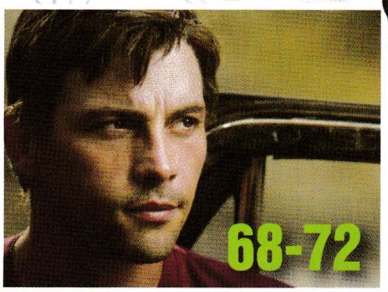
REVIEW
59 JAR Dance Pad
60 VapoChill

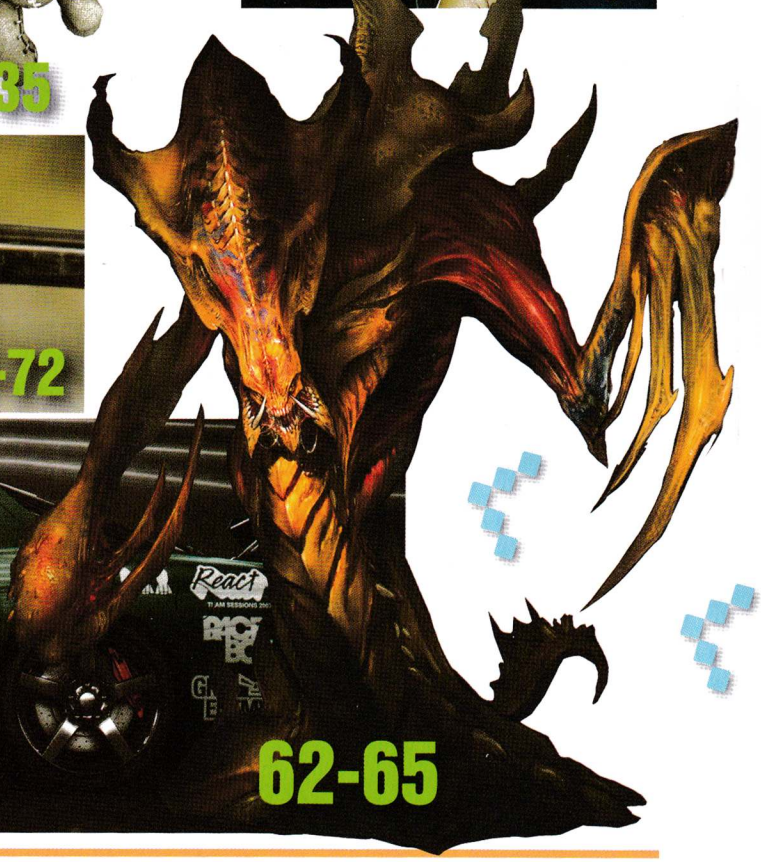
FEATURE
62-65 Blizzard

LIFE
66-67 Counter Strike тактики и съвети
68-72 Jericho
73 Най-продаваните игри за месеца
74 В следващия брой









TRIPLE PLAY

интернет • кабелна телевизия • телефон

ПАКЕТИ TRIPLE PLAY

у нас

кабелна телевизия
интернет 768 kbps
телефон
150 минути градски разговори

по света

кабелна телевизия
интернет 768 kbps
телефон
50 минути междуградски или международни разговори

без граници

кабелна телевизия
интернет 768 kbps
телефон
75 минути градски и 25 междуградски или международни разговори

За абонати на TRIPLE PLAY всеки разговор в мрежата на КейбълТЕЛ в цялата страна, се таксува с

0 стотинки на минута

ЕСТНЕТ

вече част от семейството на

CableTEL
Крачка напред

WWW.CABLETEL.BG

НАЦИОНАЛЕН НОМЕР ЗА КЛИЕНТИ

0700 11011*

*на цената на един градски разговор

Издатели:
Ангел Петров и Спиро Петров
Главен редактор:
Никола Папукчиев
nikola@hiend.bg
Арт директор:
Венцислав Райков
ventzi@hicomm.bg
Отговорен редактор:
Драгомир Дончев (Duffer)
drago@hiend.bg
Асистент на главния редактор:
Александър Божинов (Nocturnal)
Автори:
Александър Василев
Апостол Апостолов
Борислав Анков
Диян Димитров (Freeman)
Константин Кучев
Мирослав Александров
Орлин Ялнъзов
Стоян Тошев (Bigstoyan)
Тони Димитров
Християн Чуков
Графичен дизайн:
Олгиерд Колев (Elmo)
Иван Поборников
Фотография:
Бояна Бонева – No Frame Studio
Реклама:
Емилия Кирилова 0888 392 428
Силвия Тинчева 0896 880 515
Мария Лазарова 0889 426 553
DVD дизайн:
Иван Иванов
Коректор:
Иван Гуляшки
Производствен мениджър:
Димо Андреев 0886 880680
Юрист:
Веселин Вълев
Разпространение:
Димо Андреев 0886 880680

Изпълнителен директор:
Гергана Георгиева
gery@hiend.bg
Финансов мениджър:
Теодора Симова 0888 262 019
Маркетинг директор:
Йоана Андреева 088 881 8887
yoana@hiend.bg
Специални проекти
Никола Папукчиев
Адрес на редакцията:
бул. Фритьоф Нансен 1, ет. 1,
Тел. 937 09 90
gameplay@hiend.bg

Издава:
hiend publishing

Здравейте!

Напоследък някои хора ме питат защо се занимаваме с правене на списание за игри. В смисъл – тук е Спарта... пардон, България и пазар за такива неща (гейм продукти и свързаните с тях медии) няма. Това повече или по-малко обезсмисля цялата операция, превръщайки я в занимание, аналогично с организирането на масова продажба на хладилници в Лапландия например.

От друга страна – ако не сте забелязали, вече сме доста навътре в 21 век. Електронните медии бавно, но сигурно изместват печатните от сърцата, умовете (а в крайна сметка и от джобовете) на читателите.
Та предвид всичко това – защо все пак?

Честно казано, отговорът на този въпрос е безкрайно лесен и ужасно труден. Разбира се, най-простото би било да ви засипя с клишета за "лично отношение", повече "интимност" в процеса на информиране и прочее, и прочее.
Все пак, ако се замислите – зад тези йезуитски доводи се крие голяма доза истина. Тъй де – да не ви звучи прекалено цинично, но малко са хората, които биха помъкнали компютъра си там, където и царят ходи сам. Виж, списанието е в доста по-удобен за целта формат и вид.

Отделно Web медиите поради високоскоростния си характер твърде често не могат да си позволят солидна, добре аргументирана оценка на едно или друго заглавие. В смисъл – ОК, изиграването на играта и запознаването с качествата ѝ е само една малка част от повърхността на айсберга, известен като гейм журналистика.
Лично аз винаги съм намирал информирането на читателя за необходимо, но далеч не достатъчно условие за упражняването на тази професия. Строго погледнато, що за стока е една или друга игра, човек може да прочете и от гърба на кутията ѝ.
Виж, тънката, неуловима емоция от "игрането", от "геймплея" (каквото и мистериозно, абстрактно тълкуване да имате за този термин) е доста по-трудна за описване и обяснение.

Проблемът е, че не става с факти. Не става с изброяване, с изкуствено накъсване на играта и анализирането ѝ на парче.
Става с много труд, старание и внимание към детайла.
Става така, както го правим ние. Така де, името ни е Gameplay – колко по-ясно от това да го кажем?

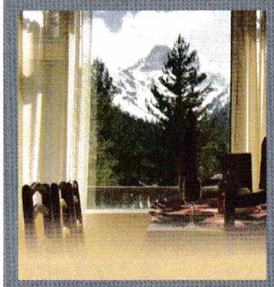
Приятно четене и благодарим, че сте с нас.

Драгомир Дончев,
отговорен редактор

Напиши ни писмо!

play and win

Верни отговори – затаете дъх – отново имаше! Честно! Уви, само малко от вас успяха да ги познаят всичките. Наистина се надявахме на повече, при положение че този път дори не си направихме труда да ви обърквамe с липсващи въпроси. Междувременно. Ти си от Варна, съвсем компетентен си по StarCraft въпросите, както личи, и се казваш Дениз Рашид? Честито, спечели си чисто нови геймърски слушалки! Не очаквай да получиш кабел за тях, но не защото си ги колекционираме, а просто защото не ти е нужен.



Верни отговори от брой 77
StarCraft 2

1. Показаната на E3 през 1996 г. първа версия на StarCraft е била:
Б) Нямала е нищо общо с финалния вид на играта, а е приличала на WarCraft в синьо
2. В първоначалния си вид Zerg расата се е казвала:
А) Nightmarish Invaders
3. Името на проекта StarCraft е било:
А) Shattered Nations
4. В какви обеми се продава StarCraft след появата си на пазара през 1998 г.?
Б) Около 9.5 милиона копия
5. CWAL е:
А) Чийт код за StarCraft
Б) Наименованието на група онлайн почитатели на играта
(и двата отговора са верни)

Спечели уикенд за двама в Мальовица!
За следващия брой решихме, че сме раздали вече достатъчно безжични геймърски слушалки и е време за малко промяна. В духа на традицията да не ви държим вързани за компютър планираме да ви пратим на планина! Наградата е уикенд за двама в Мальовица, включващ стая с тераса, нощувка, закуска и ползване на фитнес – щедро осигурени от ASI Company. Кажете, че не се грижим добре за вас! Условията на играта този път обаче са по-различни. Вижте ги на следващата страница!

Как сте, пичове? Как е хавата там, в столицата? При нас в дълбокия прованс е добре, планини, чист въздух, спокойствие и нерви, нерви, нерви...
Ми не мога да си намера списанието. Изчезва като топъл хляб. Пращайте некое друго бройче специално до Жорето, на репа на леля Ванче.
Пробвах онези "тактики" за CS и на смрадливия (Stinky) ще му кажа, че не струват и пукната пара. Пробвах картата, понеже оценявам хората, които не ги е страх да пробват различното и не циклят на едно място. Добра е за разлика от тактиките.
Някой ден кво ще кажете за един кооператив на serious sam: the second encounter. Да седнем да я вътнем и да се накефим макс.
Мислех да ви пращам личния си ТОП 10 любими игри, малко мои тактики за картата (CS_Beirut се казва между другото), но се отказах. Та за списанието – грешах в началото. Новата визия е добра и се доказа. Тук обаче подкрепям останалите – върнете кефометъра. Иначе конкуренцията (цензура) пет пари не струва – колос на глинени крака. Малко да се напънете и ще доминирате на пазара. Про списание за про гейминг. Продължавайте все така.

- Георги Иванов (serioussam_mail@abv.bg)

Здравей, Жоре! При нас също е добре: кралства под обстрел, динозаври тук-там някой пират – обичайните неща.
Специално тая леля Ванче я подозираме, че изнася бройки в чужбина и леко се дразним. За кефометъра – пробвахме се, батко, ама няма да стане тая работа. Остави се, поискай нещо друго и го правим.
Колкото до кооператива на Serious Sam – сериозна работа си е това, знаеш. Но ако ти си сериозен, тогава ще сме сериозни и ние. Сериозно. А сега, щастливи, че сме се доказали в очите ти, отиваме да покараме картинг, за който ще ти разкажем в следващия брой и в новините на този.
Ей, за малко да забравим, пиши ни, за да ти обясним как да си получиш и ти геймърските слушалки без кабел, които ти подаряваме, щото си пич.
-GP

Както виждаш, на gameplay@hiend.bg можеш да споделиш всичко, което те тревожи или вълнува напоследък. Освен това можеш да ни разкажеш и какво мислиш за списанието, както и да ни поправиш, ако някъде сме сбъркали. После ще получиш и подарък.
Очакваме те на **gameplay@ hiend.bg.**

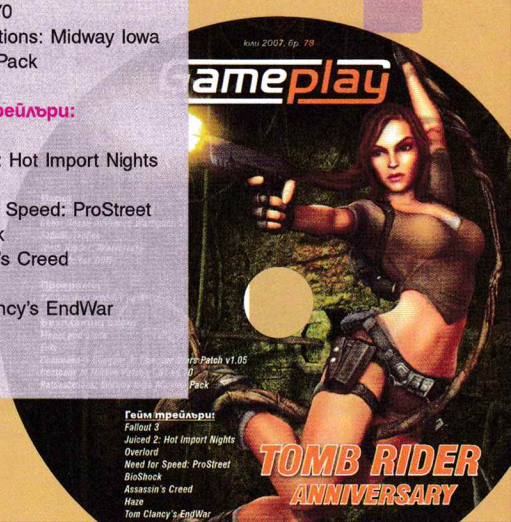
GamePlay DVD юни 2007

Игри:
Spaceforce: Rogue Universe
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Fallout: Tactics
Tomb Raider: Anniversary
Colin McRae DiRT

Програми:
Kaldata.com monthly pack

Безплатни игри:
Mount and blade
Eets
Command & Conquer 3: Tiberium Wars Patch v1.05
Company of Heroes Patch v1.61-v1.70
Battlestations: Midway Iowa Mission Pack

Гейм трейлъри:
Fallout 3
Juiced 2: Hot Import Nights
Overlord
Need for Speed: ProStreet
BioShock
Assassin's Creed
Haze
Tom Clancy's EndWar



GTA IV се задава неумолимо, нов трейлър на 28 Юни

Въпреки скорошното преструктуриране на компанията Take-Two Interactive препотвърдиха 16 и 19 октомври като пускови дати за играта съответно в САЩ и Европа. Същия ден ще се появи и специално издание в метална кутия, включващо артбук, ексклузивни парчета към саундтрака на играта, подбрана колекция от песни на CD, ключодържател с ключове за кутията и сакче, в което да си държите всичко това. Малко преди редакционното приключване на броя научихме и че засега в плановете на Take-Two за фискалната 2008 г. обещаното епизодично съдържание към серията присъства единствено за Live услугата на Microsoft. Дали Sony ще го получат? Кой знае. Впрочем новият трейлър ще се казва Looking for that special someone...

Модерни нинджи и филми по игри от John Woo

Ако заглавието не ви е достатъчно, за да повдигнете вежди, то нека добавим и Warren Spector – създателя на Deus Ex, който ще работи заедно с режисьора по новия им проект, Ninja Gold. С това име ще се появят както филм, така и игра, в които съхранила традициите на нинджуцу група ще се изправи срещу съвременни руски мафиоти. Да, и на нас сюжетът ни се разиграва пред очите още сега, но сме сигурни, че след усърдно ухажване с кадансови екшън сцени някак ще му простим. Отделно от това, ако се продаде добре Strangehold, предишната игра на Woo, продуцентите му ни уверяват, че като нищо ще се появи филм и по нея.

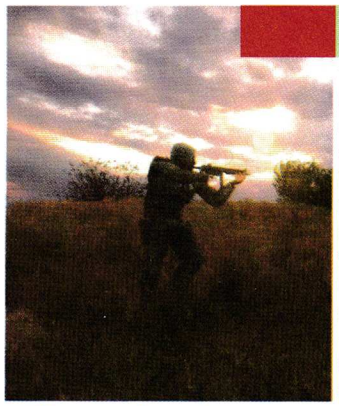
Guitar Hero не ви стига?
Какво ще кажете за цял Rock Band!

Новото творение на Harmonix се очаква тази зима за PS3 и Xbox360, като може да се похвали с безпрецедентен достъп до музикални каталози от всички поджанрове на рока, поддръжка на игра като китарист, басист, барабанист или вокал, доволно количество персонализация и широки мултиплейър възможности. Сключени са също така договори с Fender, Roland (става дума за марка музикални инструменти, вие какво си помислихте?) и BOSS за производство на игрални контролери по модел на легендарния Stratocaster, както и ингейм маркетинг. Сделката провокира немалко дискусии в интернет относно това кога рекламата в игрите е приемлива и кога не.

Агенцията идва за вас

Стига да имате PC или PS3, ще дойде, и още как. Създателите ѝ, познати под кодовото название Sony Online Entertainment и отговорни за операции като EverQuest, EverQuest II, Star Wars Galaxies и (наследената от Monolith) The Matrix Online, смятат да ви вербуват. Чухме, че мисията, на която ще ви изпратя, щяла да бъде скоростен MMO шутър с много експлозии, промъкване и интриги. Съгласно новата политика на SOE време за тренировка практически няма да ви е нужно. Ще можете директно да се изстреляте към някоя екзотична локация, въоръжени с куп футуристични джаджи, и да започнете да шпионирате, саботирате, организирате собствени агенции или просто изтреблвате в типичен шпионски стил. Бъдете бдителни!

Ъпдейт за S.T.A.L.K.E.R. и още



"Голям ъпдейт", за да бъдем точни. С цял нов режим на игра. В него ще скитате свободно из Зоната и ще вдигате рангове в опит да си извоювате титлата на най-добър сталкер наоколо. Освен това GSC скоро ще пуснат и сингълплейър developer's kit-а към заглавието си, като вече работи официалният мод портал, където може да качвате, сваляте и обсъждате модове, включително със самите разработчици. Какво друго? Изглежда, успехът на украинците както от гледна точка на критиката, така и сред реални клиенти е бил достатъчен, за да ги подтикне да продължат работата си върху серията. Правилно прочетохте – вече говорим за серия. На тазгодишното E3 студиото смята да обяви не един, а цели няколко продукта в S.T.A.L.K.E.R. вселената. Калифорния по-добре да си приготви гайгерови броячи.

play and win

Уикенд за двама в Мальовица. Искате? Този път ще трябва да се потрудите. В продължение на три броя ще ви задаваме по един въпрос, като целта е да отговорите правилно и на трите. С първия смятаме да проверим колко добре ни познавате и да ви поставим в ролята на наш главен редактор. Ще трябва да проучите заглавията, които могат да влязат в следващия ни брой, и да познаете кое от тях ще сложим на корица. Не се стряскайте, въобще не е толкова трудно. Имате на разположение страничката ни, в която ви казваме какво да очаквате, и целия интернет за подсказки. Предположенията ви очакваме на gameplay@ hiend.bg.

на кого му трябват пътища ако има

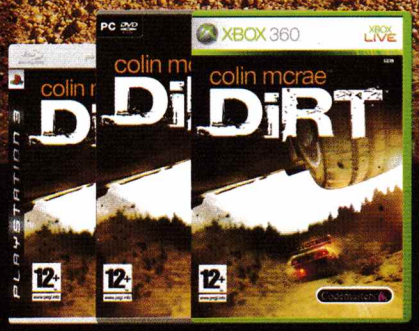
colin mcrae™ DiRT

Адреналин

Екстремни усещания

Реализъм

Да бъдеш най-бърз и да запазиш контрол дори там, където няма път - това е духът на DiRT™.

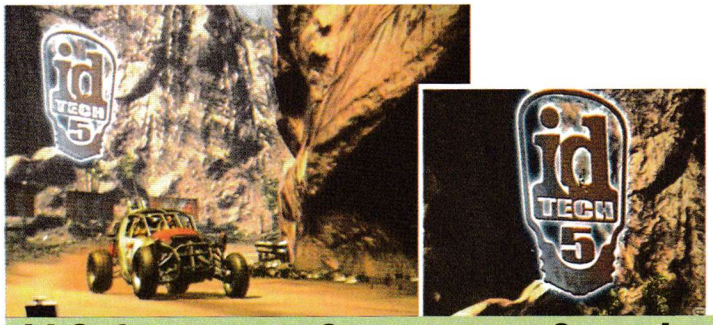


12+ www.pegi.info

www.codemasters.co.uk/dirt
www.pulsar.bg

XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD PLAYSTATION 3 ПУЛСАР Codemasters

© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DIRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.
This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



id Software с нова игра и нов енджин

Заглавието няма да бъде продължение на нито една от вече съществуващите поредици на Carmack & Co, а напълно нов интелектуален продукт за платформи от следващо (или вече можем да му казваме настоящо?) поколение (в това число PC и Mac). Първата демонстрация на новия енджин се състоя в рамките на Apple's Worldwide Developers Conference. Работното му наименование е id Tech 5 и като начало премахва досегашните ограничения за големина на текстурите. Сигурни сме, че прави и още много хубави работи, но ни се оплетат пръстите, докато ви ги опишем. Повече информация – на тазгодишното E3.

Dunlop Karting Cup 2007

Dunlop Tires и Media Team, оказва се, за шеста поредна година събират журналисти и известни личности на любителски състезания в София, Варна и Пловдив. Само че сега ще бъде различно. Този път и ние сме на борда. Първият си сблъсък с откърмения ни на Test Drive, израснал с Crash Team Racing и овладял до съвършенство Flatout 2 и Trackmania United екип светът ще усети на 14 юли. Останат ли оцелели, следващите серии ще се проведат през август и септември. Кармагедона ще отразяват наша милост, списания Motor Show, HiComm и Hi-Fi, телевизия Европа, вестник Монитор, радиошоу Гонг, както и сайтовете www.dnes.bg, www.gol.bg и www.automedia.bg. Пожарите ще гасим с коктейли Beefeater, а тежко ранените ще се утешават с млечни продукти "Роса". Бензинът осигурява от Еко-Елда

UT3 и личната ви железария – приятели?

През девет новинарски сайта в десети и форумна тема накрая стоял превод на интервю с Tim Sweeney, основателя на Epic, за немското списание PC Games Hardware. Изровихме го за вас и сме щастливи да споделим добрите новини: Според него третият Нереален турнир вървял гладко на съвсем реален DirectX 9 хардуер. Що се отнася до DX10 картите – там направо летял. Поддържат се дори шейдъри версия 2.0, с минимални технически ограничения. Играта продължава да се оптимизира, докато четете това (освен ако не сте намерили онази времева капсула, която заровихме в двора на редакцията де – много поздрави от предишните обитатели на земята в такъв случай). Нетърпението ни вече съвсем се разпали.

Белгийци поемат пътя на American McGee

Къде ще ги отведе той, ще научим в началото на 2008-а, когато се очаква да излезе тяхната мрачна интерпретация на Червената шапчица. Озаглавена The Path, играта смята да обогати наивната приказка, върху която е базирана, показвайки ни главната героиня, гримирана като гот, акцентирайки върху неща като "тийнейджърски гняв" и "неизбежността на смъртта", обличайки всичко това в тимбъртъновска визия и озвучавайки го с индъстриал звук. Разработчиците от Tale of Tales ни обещават цели шестима герои, с които да се скитаме из гората, както и свободата да правим с тях каквото поискаме когато поискаме. Имайки предвид контекста, ни хрумват някои доста... интересни неща. Само за PC.

Светата Троица срещу PS3

Sony и църквата ще се съдят, хора. Да си измисляхме новините – пак нямаше да ни хрумне нещо толкова грубо. Едва се сдържаме да отприщим въображението си относно изхода от подобен конфликт, затова просто ще ви стоварим фактите: епископът на Манчестър се обявява срещу включването на местната катедрала като локация в Resistance: Fall of Man. Служители на църквата описват играта с думи като "извратена", "скверна" и "кощунствена". Исканията им са за извинение, изземане на играта от магазините или премахване на катедралата от нея, "значително дарение" и подкрепата на Sony за антиоръжейните организации в Манчестър (там си имат сериозен проблем с престрелките). Заглавието е научно-фантастично, занимава се с отблъскването на извънземна инвазия от Британия, излезе ноември миналата година и обра куп награди за най-добра PlayStation 3 игра. Продадени са повече от милион копия. Специалисти по авторско право се изказват твърде песимистично за шансовете на богослужителите в съда. На коя страна ще застанете вие?

ВИРТУАЛНА ЗОНА

София, ж.к. Люлин 10, бл. 145, тел.:02/925 99 30; 925 99 31

www.virtualnazona.com

KSA 783A

17" TFT дисплей
Резолюция:
1280(H)x1024 (V) - XGA
Яркост: 300 cd/m²
Контраст: 450:1
Време за реакция: 8 ms
Ъгли на видимост:
75/60/75/75° (U/D/L/R)

310 лв.

KSA 782E

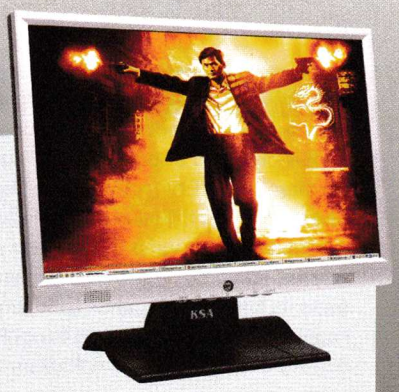
17" TFT дисплей
Резолюция:
1280(H)x1024(V) - XGA
Яркост: 300 cd/m²
Контраст: 450:1
Време за реакция: 8 ms
Ъгли на видимост:
75/60/75/75° (U/D/L/R)

310 лв.

KSA 982D

19" TFT дисплей
Резолюция:
1280(H)x1024 (V) - XGA
Яркост: 250 cd/m²
Контраст: 500:1
Време за реакция: 8 ms
Ъгли на видимост:
70/70/75/65° (U/D/L/R)

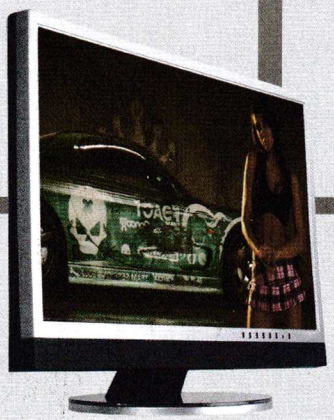
380 лв.



KSA 983C

19" TFT дисплей
Съотношение: 16:10
Размер на точката: 0.283
Яркост: 300 cd/m²
Контраст: 600:1
Време за реакция: 8 ms
Ъгли на видимост:
150/135° (H/V)
Цветопредаване: 16.7M
Резолюция: 1440x900
Вграден ТВ-тунер
Дистанционно управление
Вградени високоговорители

420 лв.



KSA 987C

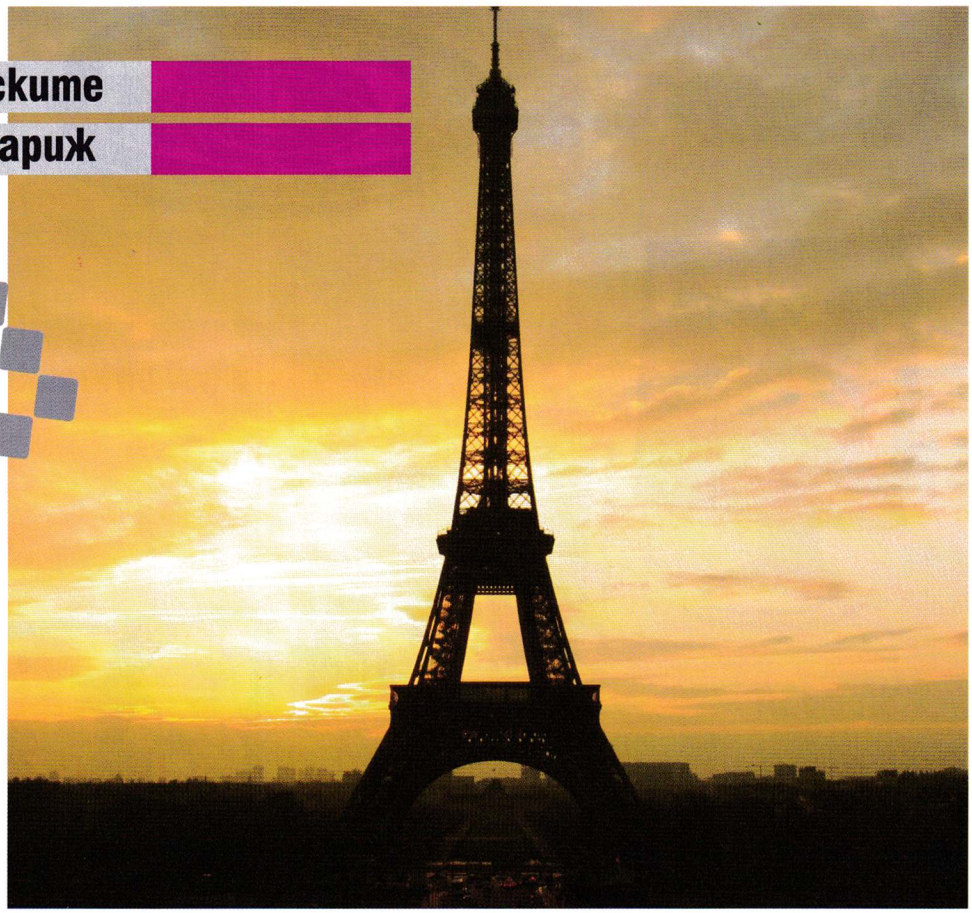
19" TFT дисплей
Резолюция:
1440x900 (V) xGA
Яркост: 300 cd/m²
Контраст: 600:1
Време за реакция: 8 ms
Ъгли на видимост:
150/135° (H/V)

400 лв.

*Посочените цени включват ДДС.
*Zero Dot гаранция до 30 дни от покупката
*36 месеца гаранция

ESWC 2007: българските представители в Париж

На 26 май в Зимния дворец на спорта в столицата завършиха квалификациите за световното първенство по електронни спортове (ESWC). Състезанията бяха в дисциплините Counter-Strike, Warcraft 3, Pro Evolution Soccer 6 и TrackMania. Квотите за финалите във Франция взеха при мъжете в Counter-Strike – OnFiRe, а при жените – Man1a.bGirls, Warcraft 3 – SK.Insomnia, We.Just.Jack; Pro Evolution Soccer 6 – Етиен Янев, TrackMania – Радослав Пенчев. Можем да пожелаем много късмет на нашите представители и да ги изпратим с надеждата да се представят достойно на този голям международен форум.



Без шампионите на ENC тази година

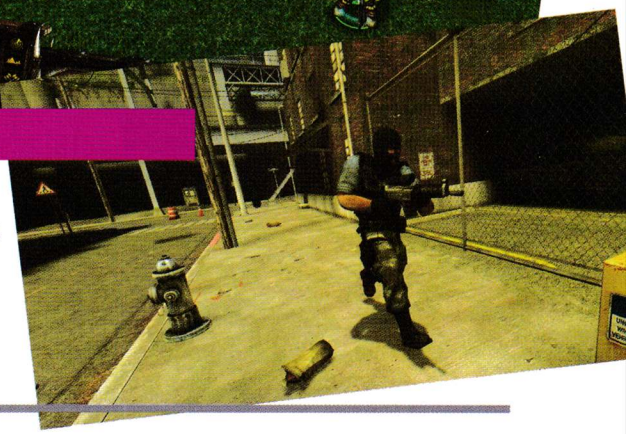
Шампионът от последното европейско първенство по eSport в дисциплината Counter-Strike (ENC – European Nations Championship) Швеция не успя да се класира за финалите в Германия тази година, като отпадна още в груповата фаза на квалификациите. Шведите попаднаха в тежка група, но въпреки това всички очакваха те да покажат защо са настоящи шампиони. Скандинавците обаче изненадаха с вяла игра и закономерно останаха предпоследни в групата, като записаха в активa си само една победа срещу отбора на Финландия. Така рекордьорите по медали ще бъдат само зрители на предстоящото състезание в Германия.

Скандал в WC3 шампионската лига!

Още преди втория кръг на квалификациите за 12-ия сезон на WC3L (Warcraft3 шампионската лига) избухна страхотен скандал. Руският отбор Designated Ninjas надвиши двойно допустимия лимит от 5 наказателни точки. Някои от играчите на отбора са използвали чужди акаунти на няколко онлайн турнира, което е ощетило съперниците им. Руснаците не спрели дотук, а продължили с невъздържани коментари на официалния форум на ESL. Резултатът не закъснял и отборът на dNi е дисквалифициран, преди да изиграе дори една среща.

Училище по електронни спортове в Русия

На 18 юни в Москва ще отвори врати първото в света училище по електронни спортове. Зад тази инициатива стои дългогодишният играч на най-популярния руски отбор Virtus.pro – Константин Пикинер, по-известен като groove. В училището ще се изучават основните офензивни и дефензивни стратегии в Counter-Strike, както и анализ на играта, съставяне на тактически комбинации и стратегии за напреднали. Останалите състезатели на руския тим скоро също ще се включат в учебния процес като преподаватели.



Елате в първа класа

Philips 190X7FB ще ви предложи максимална функционалност и дисплей без точкови дефекти съгласно клас I на стандарта ISO 13406-2 и валидна международна гаранция Philips Perfect Panel.

- 19" дисплей с разделителна способност 1280x1024
- Ултрамодерна система за управление SmartTouch
- SmartImage Lite за подобрено LCD изображение

- Оптимизиране на времето за реакция според различните изисквания към картината
- SmartContrast: Оптимизиран контраст за ясно изображение
- Кратко време за реакция - до 2 мс
- DVI-D вход и поддръжка на HDCP
- В пълна готовност за Windows Vista
- USB порт за удобно свързване на периферия
- Наслаждавайте се на мултимедия с вградени високоговорители

www.philips.com

PHILIPS
sense and simplicity

Синьо затъмнение

Nox Extreme Moonlight

Ей, не може да се отрече, че кутия с прозрачен капак и един неон правят чудеса с визията на компютъра ти! Не трябва обаче да залагаш само на тези ефекти, но и да се грижиш за добрите температури вътре. Така че остави евтините китайски решения и виж новите Nox Extreme Moonlight. Те са изцяло направени от алуминий и освен страничен прозрачен капак ще получиш и място за три 120 мм вентилатора. Ако запълниш и трите места, комфортът на хардуера ти ще е гарантиран!

Здравей, Santa Rosa!

Apple MacBook Pro

Santa Rosa ли? Ако не знаеш коя е тази, ще ти кажем, че не е актриса във филми за възрастни, а новата платформа на Intel. Върху нея са базирани и прясно анонсираните лаптопи MacBook Pro. Ползите от нея ще забележиш първо в Intel Core 2 Duo процесора, след това в GeForce 8 графичния ускорител, 4 GB RAM и не на последно място в пет пъти по-бързия 802.11n безжичен модул. Оглеждай се както за 15, така и за 17-инчови варианти.

Широки представи!

EIZO S2431W

Излишно е вече да тъпчем на едно място, обяснявайки как широкоекранните монитори са по-удобни за всякакъв тип дейност на компютъра, особено игрите! Ако си маниак, вече тайничко ще си мечтаеш за EIZO S2431W. Той е с диагонал 24.1 инча и с 1920x1200-пикселовата си картина се превръща в тотален убиец! Отговаря за 6 ms, автоматично си наглася яркостта, а пълната наслада е при наличие на две 8800 Ultra видеокарти!

Ех, мечти...

Dell XPS 720 H2C Edition

Официално заявяваме, че сме готови на всичко, само и само да притежаваме новия геймърски компютър на Dell – XPS 720 H2C Edition! С фабрично овърклокнатия на 3.46 GHz четириядрен Intel Core 2 Extreme, 2 GB памет, две 8800 GTX видеокарти в SLi и 24-инчовия си дисплей той направо отнася като бръмбар сламка дори и най-тежките игри в момента! А и какво му плащаш? Някакви си 5999 долара...

Извънземно забавление

Alienware Hangar18

Направо пускаш извънземните в хола си с новото мултимедийно PC Hangar18! То не изневерява на стила на Alienware и е ултрапроизводително – без проблем се справя с 1080p високорезолюционно съдържание и дори може да записва такова от 4 различни програми едновременно върху 2 TB си дисков масив. Базираното на AMD Live! платформа чудо разполага и с вграден 5.1 усилвател, чиято мощност е 1000 W... Нямаме какво повече да добавим, онемяхме!

Мокра поръчка

Asetek LCLC

Според нашия опит никога прокарването на вода в компютъра не е било толкова лесно и просто, заклеваме се! Инсталацията на новата водна охладителна система LCLC на Asetek отнема 10-ина минути, а елементите са изненадващо малко – радиатор, маркучи и един модул, интегриращ резервоар за водата, помпа и охлаждащ блок на процесора. Ако си гъзар, ще добавиш и блокчета за видеокартата и чипсета и така ще получиш оптимално безшумно охлаждане за лятото!

Паметен момент

Super Talent DDR3 Memory

След като в миналия ни брой ти подразнихме хардуерния апетит с анонсираните от Gigabyte дъна, поддържащи DDR3 памети, сега ще ти разкажем и за самите модули. Super Talent пусна първите си бройки от новия тип, които без никакви проблеми дигат честоти от порядъка на 1333 и 1066 MHz. Специално разработените модули за дъна с навлизащия P35 чипсет се предлагат в разфасофки по 1 и 2 GB. Очаквай още по-големи извращения на тема скорост.

Ангард!

Speed-link Swordplay Kit

Не знаем какво ни е станало в редакцията, но откакто Nintendo пуснаха Wii, ние все едно сме се върнали в детството! Въртим тези контролери, та лудница става! Още по-тежко е положението, откакто Speed-link пуснаха за някакви мижави пари специални пластмасови мечове, които се добавят на Wii Remote-а. В комплекта има и щит, който може да монтираме на Nunchuk-а.

Важното е да си модерен

Nokia 8600

Като един подранил подарък за Коледа идва новият Nokia 8600 за всички, гледащи с течаща лига ултрагъзарския и скъп Nokia 8800 Sirocco. Телефонът разполага с 2 MP камера, MP3 плейър, FM радио, цветен екран и най-вече тънка цена. Визията му няма да коментираме, само ще ти покажем жадните погледи на мацките около нас!

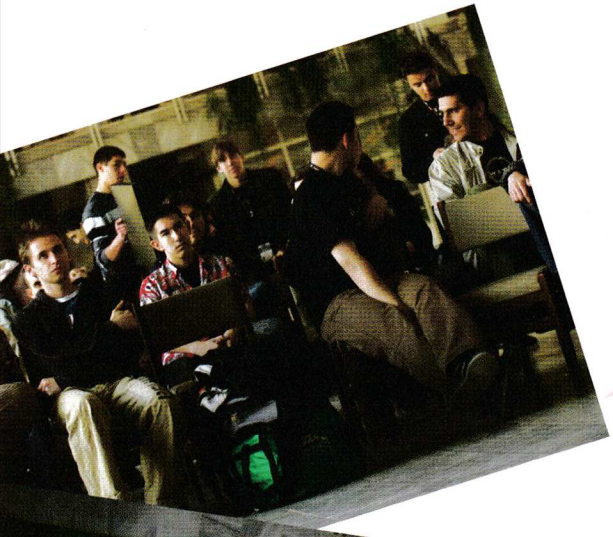
Безгрижна музика!

Logitech Squeezebox

Благодари на инженерите от Logitech, че ни дариха с това чудо на техниката – Squeezebox! То е идеалното решение както сега за морето, така и за всяко местенце, където е налична WiFi интернет връзка и има нужда от музика. Поддържа MP3, WMA, AAC и OGG форматите, а единственото, което се изисква да направиш, е да си качиш колекцията в специалния портал MP3tunes Music Locker. Не се притеснявай, няма ограничения за обема!

ESL Professional Series квалификации: Варна / София

9 и 16 юни бяха ключови за желаещите да участват в първия сезон на EPS



Преди броени дни, по-точно на 26 май присъствах на едно от най – големите събития в българския електронен спорт – финалите на квалификациите за ESWC (световното първенство по електронни спортове). Наблюдавайки разгорещените двубои и отборните мачове в различните дисциплини и усещайки атмосферата, която организаторите бяха създали за всеки, решил да присъства там, в мен се породи чувство на изненада. Изненада от начина, по който хората, отговорни за провеждането на това нещо, толкова мащабно се бяха погрижили за всичко необходимо. Изненада ме и простият факт, че до някои от финалите бяха достигнали участници, които тренират в почти първобитни условия. В мен започна болезнено да се надигат въпросът: "Къде сме ние на картата на електронните спортове?" Хората от БФЕС обаче много бързо успяха да дадат конкретен отговор на този въпрос. Тук сме. Заедно с всички останали и дори изпъкваме на фона на повечето. За какво говоря? За старта на квалификациите за първия сезон на EPS, разбира се, но нека първо погледнем какво всъщност значи това и защо е толкова важно.

EPS е съкращение от ESL Professional Series. Те се провеждат вече от 5 години в Германия, а отскоро и в повечето европейски държави с традиции в електронните спортове – Франция, Австрия/Швейцария, Италия, Гърция. Целта на професионалните серии е да се създаде национално първенство във всяка от тези държави, като чрез солидните наградни фондове изгради и мотивира едно ново и съвсем професионално отношение към електронните спортове. В тези серии се състезават само най-добрите, като за всяка победа получават определена сума от наградния фонд. В зависимост от формата на сериите и броя на участниците, които са различни за всяка отделна държава, отборите или индивидуалните състезатели играят един срещу друг онлайн в рамките на няколко месеца, а крайната цел на всеки от тях е да достигне до големия финал. Големият финал е директен сблъсък за първото място между четирите най-добри отбора/играча през сезона на специално организирано за целта офлайн събитие. Наградата за победителите е правото да се носи титлата "Национален шампион" в съответната дисциплина и, разбира се, лъвският пай от наградния фонд. Всеки сезон последните четири отбора от професионалните серии играят квалификации за запазване на мястото си сред най-добрите срещу първите четири отбора от по-долната аматьорска дивизия, наричана още EAS – ESL Amateur series, в която битката върви паралелно.

Спокойно можем да кажем, че България вече е част от елитното е-спорт семейство. В първия сезон на българските серии ще бъдат включени две дисциплини – Counter-Strike (5vs5) и Warcraft 3 (1vs1). 12 отбора и съответно 12 индивидуални състезатели ще стартират в основната фаза на състезанието в първия сезон и ще запишат имената си в историята на българския кибер спорт и ще се борят за наградния фонд от 5000 лева, осигурен от БТК . Естествено, след като това ще бъде първият сезон на професионалните серии, е много трудно да се определи от всички желаещи кои да бъдат поканени за участие в основната фаза на състезанието и организаторите се нагърбиха с нелеката задача да направят възможно най-честния и най-правилен избор, а именно квалификации. За целта страната беше разделена на 3 основни региона – София, Пловдив

PRO SERIES

и Варна.
Първи на 9.06 отмина квалификационният цикъл във Варна. Във веригата клубове DooM се събраха всички, желаещи да докажат на себе си, а и на останалите, че са достойни да вземат участие в първия сезон на професионалните серии.
На старта в дисциплината Counter-Strike застанаха отбори от Варна, Бургас, Русе и Разград. Най-подготвени се оказаха момчетата от GT – Бургас, които в оспорван финален мач срещу един от представителите на морската столица – 5G, спечелиха квалификациите за региона, а с това заслужиха и правото си да участват в професионалните серии. Загубилите на финала и третият в класирането 5 Team – Варна, се утешиха с това, че все пак успяха да постигнат целта си и да получат останалите 2 квоти, даващи право на място в сблъсъците на EPS България. Така GT, 5G и 5 Team на практика се оказаха между първите, класирали се за предстоящия шампионат, и вече очакват своите съперници.

В другата дисциплина – Warcraft 3, битката беше не по-малко оспорвана. Тук състезателите можеха да разчитат единствено на себе си и след интригуващи срещи трите квоти за участие грабнаха съответно JorGa, Sp.Dread и doomtowin.

Следващи по реда си и най-очаквани бяха квалификациите в клуб Мания в София. На 16 юни елитът на електронния спорт в България се събра, за да се реши кой ще получи правото да участва в професионалните серии. В спора за 4 квоти се включиха представителите ни на световното в Париж – oNFiRe, финалистите от ESWC – Man1a Gaming, старите пушки с две нови попълнения Club35, винаги готовите да поднесат изненади cNc и още няколко не толкова известни отбора. Присъствието на фаворитите на всеки турнир придаде допълнителни емоции към чудесната организация на квалификациите, а самите мачове и резултатите от тях отключиха това, което публиката искаше – напрежение, неизвестност на крайния резултат и изненади. Най-голямата изненада беше отпадането на oNFiRe. Те не успяха да победят Club35, а после загубиха и мача си срещу Mafia. Club35 спечелиха квалификациите, но не и без да срещнат трудности. Коравият отбор на HSBG се представи повече от добре и затрудни максимално победителите. След един тежък и изпълнен с обрати ден квотите в Counter-Strike заслужиха Club35, Man1a Gaming, Mafia и cNc.
По същото време в клуб Speed_ в Пловдив протекоха и квалификациите в дисциплината Warcraft 3. Там We.JuSt не допуснаха изненади и класираха двамата си участници – We.JuSt.DieSel и We.JuSt.Shadow, другата квота спечели 360e.gogoz.

автор: Александър _Nocturnal Божинов

Ubidays '07

Tom Clancy's EndWar

Разработва: Ubisoft Shanghai
Издава: Ubisoft
Излиза: февруари 2008
Платформа: PC, PS3, X360
Жанр: генералски симулатор в близкото бъдеще

Трета световна война. Двайсетте години на нашия век. Три силно развити страни в конфликта: САЩ, Европейската федерация и Русия. Избирате си една и получавате контрол над най-елитните ѝ отряди за бързо реагиране. Дава ви се карта на северния Атлантически океан и започвате да раздавате заповеди. Със собствения си глас. Не се шегуваме. Предпочетете ли геймпад, Michael de Plater (креативен директор на настоящото заглавие и бивш такъв за Total War серията) уверява, че контролът на играта е не по-претенциозен от този на кой да е тактически шутър. Също така досадни и нереалистични задачи като строене на бази и събиране на ресурси остават в миналото. Ще може и ще трябва да се съсредоточите върху неща като надлъгване с противника за по-изгодни позиции, персонализацията на войската си с някой от 500-те налични ъпгрейда, които се отключват за нея, докато тя трупа опит, преминавайки от мисия в мисия, и употребата на множество футуристични, но базирани на реално съществуващи прототипи оръжия. Не сме свършили, не бързайте да свършвате и вие! Визуално играта разчита на силно модифициран Unreal 3 Engine, с който смята да ви запрати директно на фронтовите линии. Ще ставате свидетели на битките от перспектива, типична по-скоро за екшън от трето лице. Споменахме ли, че мултиплейърът ще представлява своеобразен MMORTS? Сега свършихме.

Splinter Cell: Conviction

Разработва: Ubisoft Montreal
Издава: Ubisoft
Излиза: 16-ти ноември 2007
Платформа: PC, X360
Жанр: заплаха за дребния бизнес

Sam Fisher, представяте ли си, бил еволюирал през първите четири части от серията. Сигурно затова сега се държи като примат и си го изкарва на невинни граждани, продаващи хотдог. Добре де – вярно, че някакви лоши хора го гонят по петите. Вярно, че лишен от хайтек джаджите си и принуден да се движи посред бял ден, не му остава друго, освен да използва околната си среда за оръжие. Импровизация, отвличане на вниманието, всички тези неща ги разбираме. Ама защо хотдог, по дяволите?! За щастие чуваме, че от Ubi щели да ни се реваншират с куп интересни неща като: сливане с реалистични тълпи, брутални ръкопашни схватки, престрелки и зависещи от контекста действия. Ще можем да си сформираме и собствена подземна мрежа, която да ни помага с набавянето на оръжия и информация. Да видим как някой ще посегне на хотдога после. Наличен е и мултиплейър, в който влиза всичко изброено. Ликвидирането на другарче, неразличимо от многобройните случайни минувачи на дадено ниво, е предизвикателство, с което нямаме търпение да се заемем.

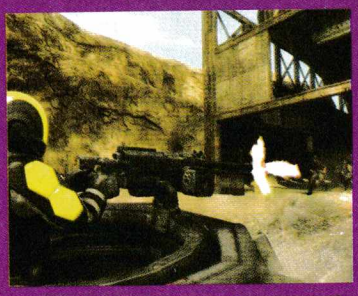
Assassin's Creed

Разработва: Ubisoft Montreal
Издава: Ubisoft
Излиза: 9-ти ноември 2007
Платформа: PC, PS3, X360
Жанр: принцът с крила на орел

Юби знае, че сте самотни души. И знае, че не бихте простили, ако не ви покаже отново Jade Raymond – прекрасната продуцентка на Assassin's Creed – с поне един нов трейлър от играта. Уви, както обикновено – канадката говори, а трейлърът показва. Щеше ни се този път да разчупят нещата. За какво все пак стана въпрос? Нови звукове и гледки от Третия кръстоносен поход, нови бойни движения на култовия наемен убиец от онова време, с когото ще играем, малко акробатика и общо взето – това е. Спокойствието бе нарушено единствено от леки потраквания, когато някой от присъстващите си настъпеше падналата на пода челюст. Толкова добри бяха музиката и режисурата на проклетото клипче. Уверете се сами на диска и имайте предвид, че всичко, което ще видите, е ингейм графика.

Haze

Разработва: Free Radical
Издава: Ubisoft
Излиза: 23-ти ноември 2007
Платформа: PC, PS3, X360
Жанр: Edgy Stuff



Какво става, когато вашият отбор се окаже от изключително неприятни типове, противникът ви е още по-неприятен, а вие сте заклещен по средата? Дяволски добра игра, казват от Free Radical. Британците тотално ни заразиха с хъса си, разказвайки как смятат да разклатят представите за шутър от първо лице, войната като форма на развлечение и отговорността за отнемане на човешки живот. Твърдят също, че заглавието им ще накара Halo да изглежда като игра за дечица. Взимате осиротял като дете главен герой със силен южняшки акцент. Намесвате огромна мултинационална корпорация, която го приютява и обучава за част от наемната си армия. Вкарвате най-напредналите за времето си (2048 година) оръжия и за цвят – наркотик (Nectar), даващ специални умения на корпоративните бойни части. Забърквате всичко това в сложна политическа обстановка и невероятен енджин и получавате... съвсем малка част от всичко, оказва се. Тази игра ще ви провокира. С груб език. С насилие. Със сатира. С отразяване на нещата, които се случват в нашия свят. С всичко, което ѝ падне. Не само че ще прекрачва граници, но ще кара и вас да го правите. Ако искате, се замисляйте, ако искате, просто се наслаждавайте на фойерверките. И в двата случая няма да има екрани за зареждане, които да ви пречат. От една мисия към друга ще минавате точно както се случва наистина: ходейки. Или с превоз. Трима от приятелите ви също могат да се присъединят благодарение на онлайн кооперативния режим. И това е само върхът на айсберга.

Rayman Raving Rabbids 2

Разработва: Ubisoft Paris
Издава: Ubisoft
Излиза: 16-ти ноември 2007
Платформа: Wii, DS
Жанр: свирепа парти игра

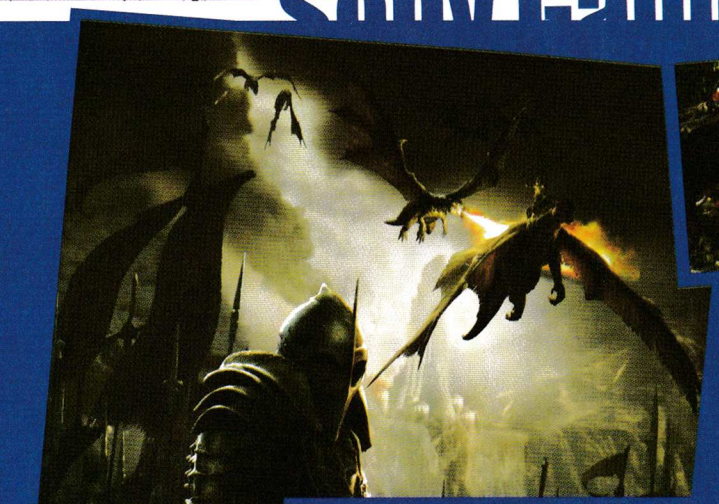
Зайците не просто се връщат. Зайците чукат на собствените ни врати, решени да превземат Земята! В ролята на Rayman ще трябва да проникнете в редиците им и да ги саботирате, докато те опитват да направят същото с нас. Теренът са пет различни места на планетата, мисиите – 60 нови мини-игри. На ваше разположение ще бъдат и още над 100 артикула, с които да персонализирате героя си. Пази се от отпушалката!

Sony Gamers' Day 2007

Heavenly Sword

Разработва: Ninja Theory
Издава: SCEE
Излиза: есен 2007
Платформа: PS3
Жанр: блокбъстър

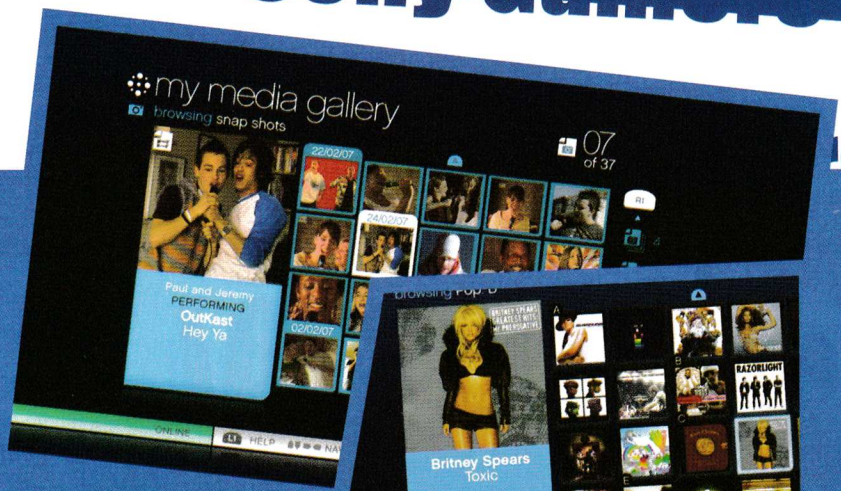
Имаме настървена червенокоса главна героиня (Nariko), решена да отмъсти на зъл крал (King Botan, комуто ще вдъхва живот Andy Serkis, виновен между друго-то и за представленията на Gollum във LotR и Kong в King Kong), задето изтребил клана ѝ в опит да се докопа до оня меч от заглавието. Имаме брутален геймплей с интерактивни кът сцени по подобие на God of War. Имаме битки с цели противникови армии по подобие на Dynasty Warriors. Имаме три различни бойни стила – бърз, мощен и далекобоен – които можем да съчетаваме в комбота на земята и във въздуха по подобие на Devil May Cry. Имаме екипа, отговорен за музиката в Crouching Tiger, Hidden Dragon, натоварен със същата задача тук. Имаме и Weta Digital, отговорни за CGI-то в (за пореден път) LotR и King Kong – отново в стихията си, този път с още по-напреднала технология, повече детайл и с повече камери отколкото в споменатите филми. Дали няма да се получи невероятна игра? Стоп! Пропуснахме най-важното. Просто вижте Nariko!



Lair

Разработва: Factor 5
Издава: Sony
Излиза: есен 2007
Платформа: PS3
Жанр: игрална площадка за зверове

Ездата на дракони е следващата най-велика идея след пилотажа на космически изтребители. Фентъзи феновете да ни прощават, но знаете ли какви купчинки правят тия неща? Във всеки случай известните с работата си по Star Wars: Rogue Squadron серията Factor 5 са решили да разнообразят с малко меч и магия. И какъв по-добър начин? Очакват ви огромни нива, изобразени в детайл, сравним с този на Unreal 3 Engine, както когато сте на земята и премазвате пехотни войски с личния си огнедишащ питомник, така и когато летите с бясна скорост километри над нея, вкопчени в дуел с друг ездач. Летенето ще контролирате чрез Sixaxis функцията на контролера, като междувременно ще бълвате драконов огън и ще влизате във физически съприкосновения с други чудовища. За тези, на които летенето и всяването на хаос наоколо не са им достатъчни, е предвидена епична история свързана със спасяването на цяла цивилизация.



SingStar

Разработва: Sony
Издава: Sony
Излиза: есен 2007
Платформа: PS3
Жанр: Йорданка Христова, Слави Трифонов, Глория и Дони накуп

Два акцента в новото издание на хитовата поредица: персонализация и обмен на данни. Вместо да сте ограничени до краен брой песни, вече ще можете да си набавите каквото ви душа иска посредством услугата SingStore. Цените за песните се очаква да бъдат малко по-високи от тези на iTunes, но за сметка на това тук получавате и видеото към парчето, за да си го гледате, пеейки, понякога и в пълно HD качество. Също така PS3 версията на EyeToy – The PlayStation Eye – ще намери своето приложение, записвайки видео и снимки от изпълнението ви, които може да споделите с приятели. Те на свой ред ще коментират и оценяват.

TA690G AM2

Зареди игрите

AMD 690G CHIPSET

CERTIFIED FOR Windows Vista™

Vista

Biostar TA690G AM2 предоставя безкомпромисна производителност, качество и стабилност, задължителни за пълно Windows Vista преживяване. Vista е първата операционна система създадена да предостави богато мултимедийно преживяване с визуално неповторим потребителски интерфейс.

Superior Video I/O

TV-OUT · D-Sub · DVI · HDMI

Superior Video

HD-DVD · Blu-Ray · HDCP

Superior Video

Solid Capacitor

TForce 590-SLI Deluxe

NVIDIA nForce 590 SLI чипсет
сокет AM2 за AMD Athlon64/X2/FX/Sempron
2 x PCI-Ex16 SLI, Dual Channel DDR2-800
8 + 2 канала HD аудио, Dual Gigabit LAN
1394 FireWire, 5 x SATA RAID

299.-

TForce 550

NVIDIA nForce 550 чипсет
сокет AM2 за AMD Athlon64/X2/FX/Sempron
PCI-Ex16 видео слот, Dual Channel DDR2-800
8 канала HD аудио, Gigabit LAN

135.-

TForce 965PT

Intel P965 + ICH8 чипсет
LGA775 за Intel Core2 Duo/PentiumD/Celeron
PCI-Ex16 видео слот, Dual Channel DDR2-800
8 + 2 канала HD аудио, Gigabit LAN

195.-

TA690G AM2

149.-

AMD R690G + SB600 чипсет
сокет AM2 за AMD Athlon64/X2/FX/Sempron
ATI Radeon™ X1250 графика с HDMI, DVI и TV
PCI-Ex16 видео слот, Dual Channel DDR2-800
8 + 2 канала HD аудио, Gigabit LAN

NF61S Micro AM2

99.-

NVIDIA GeForce 6100/nForce 405 чипсет
сокет AM2 за AMD Athlon64/X2/FX/Sempron
NVIDIA GeForce 6100 графика
PCI-E видео слот, Dual Channel DDR2-800
6 канала HD аудио, 100Mb LAN

945GZ Micro 775

99.-

Intel 945GZ + ICH7 чипсет
LGA775 за Intel Core2 Duo/PentiumD/Celeron
Intel Media Accelerator 950 графика
PCI-E видео слот, Dual Channel DDR2-533
6 канала аудио, 100Mb LAN

Всички цени са с включено ДДС.

ROLDEX

Пловдив 4000, бул. "Кукленско шосе" 21
Тел.: 032 69 33 30; 032 69 33 90
www.roldex.com

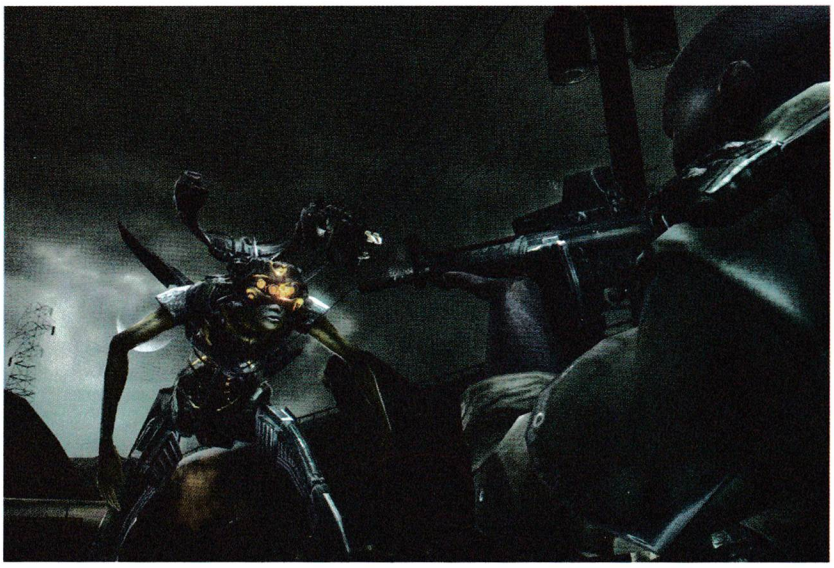
BIOSTAR®
WWW.BIOSTAR.COM.TW

BLACKSITE: AREA 51

ИЗЛИЗА: 09.07

Разработва: Midway
Издава: Midway
Излиза: септември 2007
Платформи: PS3, Xbox 360, PC

Тази игра е, така да се каже, духовен наследник на излезлия през 2005 г. шутър от първо лице Area 51, заглавие, което предложи интензивен екшън и забавни престрелки с извънземни – определено не революционна, но сравнително свежа интерпретация по темата FPS.



В Blacksite центърът на събитията ще е Rachel, Невада – градче, намиращо се в близост до небезизвестната Зона 51. Нещата излизат извън контрол, когато правителството на САЩ решава да смеси човешка и ейлиънска ДНК. Резултатът – хибридна раса, носеща името Reborn ("преродени"). Вместо да си седят на уродливите четирибуквия обаче, извънземно-човеците решават да завземат властта в Щатите с оръжие и първият им удар се стоварва върху споменатия град. Играчът поема контрола над агент Aeran Pierce, който заедно със своя отряд трябва да се справи с проблема Reborn. Това ще внесе известен тактически елемент в Blacksite, но играта ще залага преди всичко на бърз и наситен екшън.

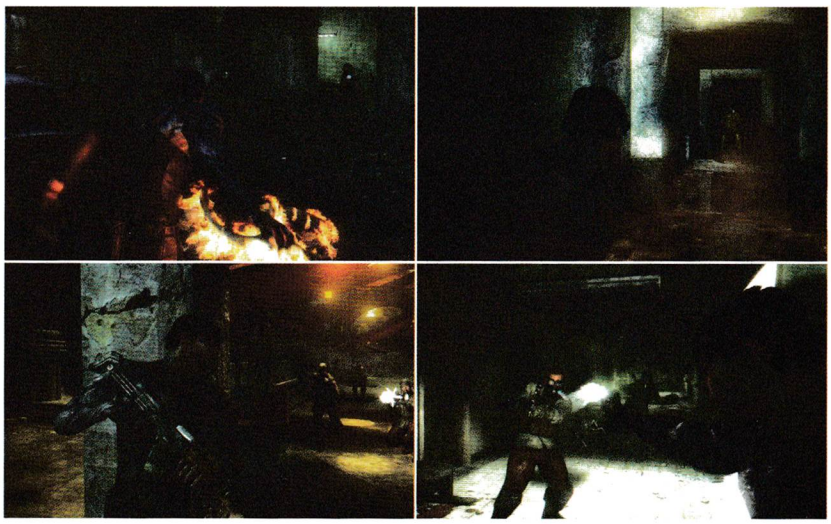
DARK SECTOR

ИЗЛИЗА: 01.08

Разработва: Digital Extremes
Издава: D3 Publisher of America
Излиза: януари 2008
Платформи: PS3, Xbox 360

Разработчиците на културата Unreal Tournament ще се опитат да предложат визия за екшън от първо лице, отдалечаваща се от тази, с която компанията успя да се наложи на пазара.

Dark Sector ще разкаже историята на специален агент Hayden Tenno, на когото е възложена опасна тайна мисия в Lasria, град в Източна Европа. Страшното идва, когато в историята се намесват добре пазени тайни от времето на Студената война. А като бонус една сутрин Hayden се събужда с инфекция в част от тялото си, която променя ДНК структурата му и го дарява със свръхчовешки сили. Най-сериозно е засегната дясната му ръка, която той вече ще може да използва като смъртоносно оръжие с три остриета (glaive).



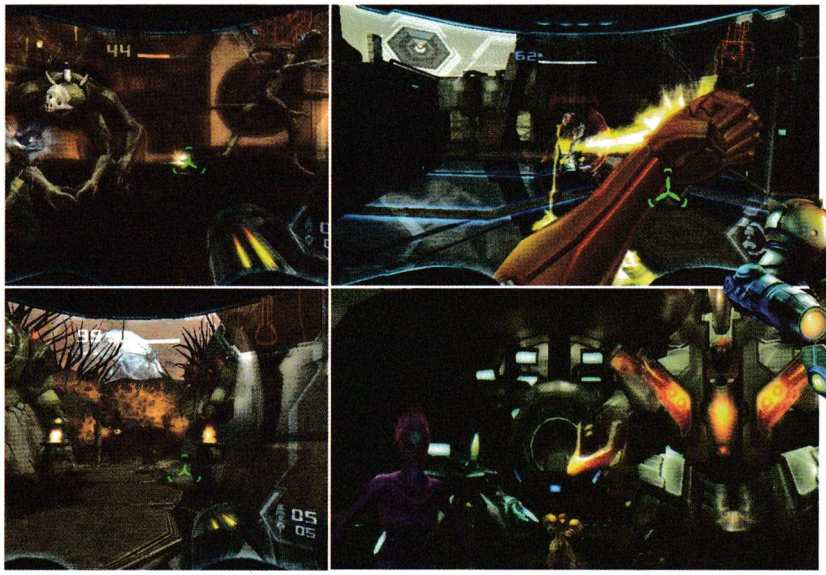
Свръхестествените способности на Haydon ще бъдат негов основен помощник в битките, като именно около тях ще се завърта геймплеят. Така например въпросният glaive ще може да се изстрелва от тялото на героя и да бъде контролиран дистанционно. Подробности за геймплея тепърва ще бъдат разкривани, но дори и сега Dark Sector определено крие потенциал.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

ИЗЛИЗА: 08.07

Разработва: Retro Studios
Издава: Nintendo
Излиза: 20 август 2007
Платформа: Wii

Metroid Prime е една от най-успешните екшън поредици за конзолите на Nintendo в последните няколко години. След като първите две игри продадоха доста бройки от Gamecube, сега новата част се задава с пълна сила за Wii.



Третият "Прайм" ще доразкаже историята на Samus Aran – име, зад което се крие професионален ловец на глави, при това от женски пол и с доста привлекателен външен вид.
След като зъл вирус блокира компютърната мрежа на Галактическата федерация, най-добрите ловци на глави, между които и Samus, са призовани да помогнат. Заподозрени за атентата са космическите пирати, но всъщност Dark Samus (антидвойницата на Samus) е лицето зад кулисите.
Corruption ще разкаже за произхода на мистериозната субстанция Phazon. Нещо повече – самата Samus ще бъде обладана от тази странна материя, което ще ѝ позволи да развие някои специални способности.
Третата част на този sci-fi екшън от първо лице ще предложи увлекателна история и солидно разнообразие в геймплейно отношение. Определено звучи интересно.

TIMESHIFT

ИЗЛИЗА: 09.07

Разработва: Saber Interactive
Издава: Vivendi Games
Излиза: 18 септември 2007
Платформи: PC, PS3, Xbox 360

TimeShift определено премина през дълъг (и особено неравен) път – спирана, пускана, забатачена, заровена в торф да отлежи за известно време – сещате се как става в света на видеоигрите.
Четири години, след като узнахме за проекта на Saber, по всичко личи, че разработката на играта е на финалната права.
Отдавна е ясно, че основата, върху която ще бъдат изградени историята и геймплеят на TimeShift, се нарича "контрол над времето". С други думи играчът ще може да спира, връща назад или забавя хода на времето, с което този екшън от първо лице се доближава до поредицата Prince of Persia. Наскоро стана ясно, че играчът няма да има пряк контрол върху тези процеси. Вместо него силно развит ИИ ще решава коя опция за промяна на хода на времето е най-удачна във всяка ситуация.
TimeShift ще включва и нов ключов герой – тайнствен мъж в скъпарски костюм, за когото не е известно почти нищо (заемки от Half Life?)
Въпреки перипетиите, през които премина TimeShift в периода на своята разработка, цялостната ѝ концепция е повече от интригуваща. Няма съмнение, че ще ѝ дадем шанс.

автор: Иван Цирков

Разработва: Destination Games
Издава: NCSoft
Излиза: TBA 2007
Платформа: PC
Жанр: MMORPG

Представете си една ролева игра. Мащабна онлайн ролева игра с елементи на традиционен шутър, от първо лице, в научнофантастичен свят, където човечеството воюва срещу омразни извънземни нашественици и където технологията върви рамо до рамо с нещо, което поради липса на по-добър термин би следвало да бъде наречено "магия". И си представете, че с въпросната игра са се захванали големи имена като NCSoft и самия Лорд Бритиш. Заинтригувани ли сте? Би трябвало да бъдете.

Tabula Rasa ще ознаменува завръщането на Лорд Бритиш на геймърския небосклон. Легендарният създател на толкова много великолепни RPG заглавия сякаш се позагуби през последните няколко години. Изглежда, обаче самият той не си е губил времето, а е потърсил подкрепа за разработката на MMORPG игра и я е открил в лицето на корейската компания NCSoft, известна най-вече със създаването на Lineage 2 и разпространението на Guild Wars.

Историята е проста и не особено оригинална, някои хора вероятно биха я нарекли и клиширана. С две думи – Земята е нападната от извънземна раса, наречена The Bane. Повечето големи градове са разрушени и милиони хора умират. В този момент на Земята са открити артефакти от друга древна извънземна цивилизация – Елох, които са родственици именно на The Bane. С помощта на тази развита технология хората отварят портали към други планети и оцелелите преминават през тях към други светове. Битката за Земята е изгубена, но битката за съдбата на цялата вселена предстои. На планетата Forea е сформирано опълчение, наречено AFS – Allied Free Sentients, което да се противопостави на инвазията. Както може да се предположи, вие, главният герой (доколкото в едно MMORPG въобще има главни герои), сте член на това опълчение.

Разбира се, историята никога не е била на почит при създаването на едно MMORPG,

предварителна оценка

играта е готова: 85%

добри страни: едно MMORPG, което се опитва да бъде различно; силен творчески екип
лоши страни: липса на ясна концепция - играта претърпя сериозни окастряния и промени от обявяването си насам

Този определено прилича на Строгос от Quake 4

Битките в играта ще са напрегнати и динамични

Какво е животът на войниците, когато залогът е животът на вселената ?

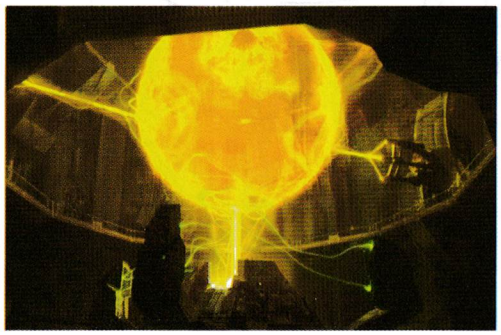
Един от местните жители на Forea, където се развива действието

тъй като с малки изключения е почти невъзможно да предложиш на играчите да следват някакъв определен сюжет, без да ограничиш свободата им на избор. Много по-важно е какво самите те ще изберат да постигнат в един голям, отворен свят.
В началото на кариерата си всеки играч е прост наборник (recruit) и това е първият слой от неговото развитие. След като измине известен път и натрупан опит, получава възможността да направи първия си сериозен избор – дали да бъде войник или специалист, което ще бъде вторият му слой. След това войниците ще изберат дали да бъдат командоси или рейнджъри, а специалистите – биотехници или сапьори. И така нататък развитието на героя се разклонява все повече и повече, давайки му възможност да се специализира в избраната от него сфера. Новото и уникалното в случая обаче е системата за клониране. По същество тя запомня характеристиките на играча в момента, в който той направи някакъв избор във въпросното дърво на развитие, и му позволява да се върне обратно и да избере и другата възможност, без да му се налага да започва нов герой. Например, ако вие сте войник и изберете да бъде рейнджър, но това не ви допадне, по всяко време можете да се преквалифицирате в командос.

За да улесни играчите в избора им, играта използва дървовидна класова система, която не е типична за класическите RPG игри. Разделена е на различни слоеве.

Вече споменах за така наречената "магия" в играта. Става дума отново за артефактите на расата Елох. Древният език на елохите е неразбираем за повечето хора, но с течение на времето героят ви може да се научи да го разпознава. Събирайки различни "букви" от този език, наречени logos, и вписвайки ги в своята табличка (отново препратка към заглавието на играта), ще придобивате различни специални умения – от спринт до изстрелване на светкавици. Логос символите са най-различни и според Ричард Гериът представляват цялостна система за изписване на текст и могат да се използват дори и в ежедневието, тъй като са лесни за усвояване и разбиране, без значение от това какъв език разбира играчът.

В геймплейно отношение Tabula Rasa също ще подходи малко по-различно в сравнение с останалите MMORPG игри на пазара.



Кой е Лорд Бритиш?

Лорд Бритиш е никнеймът на Ричард Гериът – човека, отговорен за създаването на цялата игрална поредица Ultima, дала облика на съвременните RPG игри, включително и на онлайн RPG-тата благодарение на Ultima Online. Любопитен факт също така е, че Лорд Бритиш е и герой в света на Ultima и по-конкретно крал на страната Британия, която е една от основните в играта.

Огромните Stalker-и са като извадени от "Война на световете"

Очевидно дори и из дебрите на космоса се срещат кръчми

Бойната система подобно на очакваната Age of Conan ще изисква доста повече активност от страна на играча и няма да се свежда само до активиране на умения и натискане на бутони. В случая например ще ви се налага да се прицелвате с различните оръжия подобно на шутърите от първо лице и да се движите постоянно, за да избягвате атаките на противниците. Разбира се, тъй като това все пак е онлайн заглавие и в доста случаи ще се сблъсквате с мрежов лаг, т. е. закъснение във времето, ще присъства и възможност за автоматично прицелване в малки граници.

В технологично отношение това определено ще е една от игрите, които ще поставят еталоните в жанра. Графиката изглежда страхотно, дори и при положение че за разлика от останалите игри повечето създатели на ММО-та се стараят да ги направят достъпни за възможно най-голям спектър от играчи. Но Lord of the Rings Online вдигна доста високо летвата по отношение на графиката, а предстоящата да излезе Age of Conan, която ще е и едно от първите DirectX 10 заглавия, също залага на отлична графика.

Tabula Rasa е много амбициозно заглавие, около което се шуми от няколко години. Имената на хората и екипите, стоящи зад нея, определено будят интерес. В момента се провежда затворен бета тест, което означава, че почти със сигурност до края на годината ще можем да се насладим и на завършената игра, така че тогава ще разберем дали надеждите, които възлагаме на Ричард Гериът и компания, са оправдани. Да не забравяме обаче, че конкуренцията в този жанр е жестока и ще става все по-жестока.

Какво е Tabula Rasa?

В буквален превод от латински терминът означава празна дъсчица за писане и притежава широк спектър от метафорични значения в зависимост от контекста. В психологията и философията така се нарича теорията, според която всеки човек се раждa без никакви наследени знания или опит и трябва да ги придобие, т. е. нещо доста подобно на развитието на един герой в Tabula Rasa или, както казват създателите на играта – моментът, в който целият предишен живот на главния герой е заличен и съществуването му придобива само едно значение – да се бори с The Bane.

ELECTRONIC
ESL
SPORTS LEAGUE

www.esl.eu

Там, където всички играят ...

...а най-добрите с

бТк ADSL

СИГУРЕН И НАДЕЖДЕН
ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

автор: Тони Димитров

need for speed: prostreet

Коя е най-великата рейсинг поредица на всички времена? Ако отговорът ви е Colin McRae Rally, може и да не четете по-надолу. Ако ли не – ето ви малко подсказки: екзотични суперавтомобили, шеметни скорости, тунинг, ченгета, трафик... Need for Speed, разбира се.

Нова година, нов NFS

"Нужда от скорост" е явление в игралната индустрия и илюстрира нагледно еволюцията на състезателните заглавия както по отношение на графиката, така и на геймплея. Тя е и третата най-успешна гейм серия на гиганта Electronic Arts (другите са NFL Madden и The Sims).

След като за четири поредни години се появиха четири поредни заглавия от поредицата, официално анонсираната наскоро единадесета част (носеща звучното име ProStreet) не беше бог знае каква изненада за ордите NFS фенове. По всичко личи, че EA не са пренебрегнали обвиненията, твърдящи, че Underground 1 и 2 са почти еднакви, а Carbon е просто Most Wanted през нощта, и са решили да променят генерално концепцията на играта, да предложат някои принципно нови елементи и да възродят някои забравени стари.

Да калкулираме щетите

Истината е, че NFS винаги е била повече аркаден симулатор и високото ниво на реализъм никога не е било сред основните приоритети на разработчиците ѝ. Въпреки това ударът в бетонна стена със скорост от 300 км/ч, след който по автомобила не оставя и драскотина, може да подразни дори най-аркадно настроените играчи. От друга страна, гонитбите с ченгетата, при които колата ви се движи и държи като танк, който мачка полицейските возила като картонени трабантчета, макар да радва любителите на разрушенията и Carmagedon, определено не се посреща топло от почитателите на класическите рейсинг игри.

Именно с коригирането на подобен род недостатъци са се заели създателите на ProStreet. Казано накратко, повредите по колите се завръщат!

От удари ще може да докарате возилото си до степен, при която дори да не може да завършите състезанието. Броните и гумите ще падат, предният капак ще отлита, прозорците ще се чупят, калниците ще се смачкват... изобщо очарователен хаос и мизерия!

На всичкото отгоре щетите ще следват изключително реалистичен физичен модел на поведение и ще се изобразяват с фантастично ниво на детайлите. Фактът, че пораженията се пресмятат в реално време и степента им зависи от множество фактори като скорост на удара, ъгъл, материала, от който е поемащата удара част, и т. н., означава само едно – рядко брутална и впечатляваща визия.

Освен това повредите ще оказват сериозно влияние

Казано накратко, повредите по колите се завръщат!

върху представянето на автомобила, или с други думи – колкото повече се блъскате, толкова по-бавно (и зле) се движи колата. Разбира се, всичко счупено подлежи на ремонт, но той струва скъпо – много скъпо.

Хора, пътища, автомобили

Една от големите изненади в ProStreet е свързана с решението на EA в играта да няма свободно шофиране из града, с което бяхме свикнали досега. Геймплейно екшънът се свежда до състезания по затворени трасета, което вероятно ще разочарова почитателите на бавните тежкарски разходки с лъскави автомобили по градските улици.
Да не забравяме все пак, че става дума за рейсинг (състезателна) игра, а не за Test Drive клонинг. Липсата на булевардни круизи ще се компенсира от по-голямото внимание, което ще бъде отделено на пистите. Трасетата ще са особено атрактивни – точни копия на култови за стрийт рейсърите местонахождения като Daikoku Futo в Йокохама, Япония, или на автомобилни писти като Infineon Raceway в Сонома, Калифорния. По отношение на автомобилния парк ProStreet определено ще има с какво да се похвали – МПС-та от 26 марки ще са на разположение на играчите, като сред тях ще се открояват 8 свръхмощни суперавтомобила.

Играта на играчите

Достъпните за игра режими ще са основно 4: drag, drift, grip и speed challenge, като за всеки от тях ще разполагате с различни автомобили, оптимизирани за съответния режим. След като пропусна Carbon, Drag-ът ще се завърне с пълна сила и преработен основно. Drifting режимът също ще претърпи промени, като благодарение на новата физика ще е много по-реалистичен и забавен. Grip ще си е все така добрият стар режим, при който ще правите няколко обиколки по затворено трасе, съревновавайки се пряко с още 5-6 опоненти. Това ще е режимът, при който най-добре ще се проявят качествата на новия графичен енджин и по-точно на щетите по автомобилите, които той е способен да изобрази. Speed Challenge пък ще е точно това, което може би си мислите – взимате автомобил с 800+ конски сили и изпробвате каква максимална скорост може да вдигнете с него на произволна права отсечка от трасето.

Трасетата ще са точни копия на култови за стрийт рейсърите местонахождения като Daikoku Futo в Йокохама, Япония

It's Tuning Time

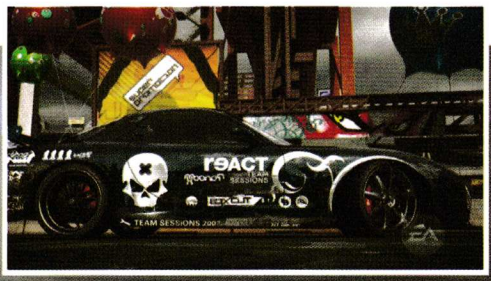
Възможностите да тунинговате автомобила си в ProStreet ще са изключително мащабни. Особено интересно нововъведение е свързано с визуалния тунинг, който вече ще влияе и върху представянето ви на пистата, т. е. спойлерите, с които кичите возилото си, трябва да са наистина аеродинамични и да отговарят на линиите на автомобила, в противен случай ще губите скорост и/или стабилност. За целта след тунинговане ще имате възможност да тествате автомобила в аеродинамичен тунел. Пърформанс тунингът (настройка на производителността) пък ще позволява да заменяте и надграждате множество части на двигателя и окачването, като за по-аркадно настроените геймъри са предвидени готови тунинг пакети, докато маниаците ще могат да избират всичко сами от огромна база автокомпоненти.

Звук и картина

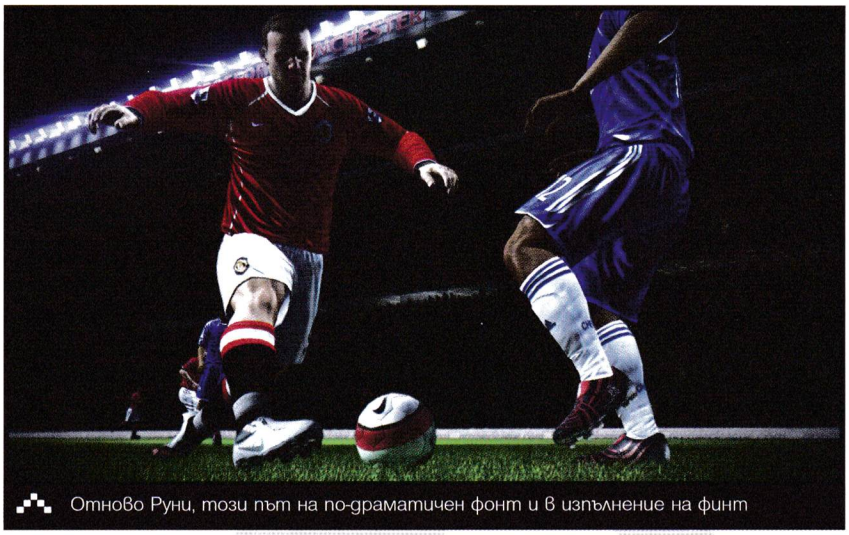
Визуално играта обещава да е, меко казано, впечатляваща. Автомобилите ще изглеждат страхотно (особено ако не са потрошени) и ще са изобразени изключително детайлно – всеки модел ще се състои от 15 000-20 000 полигона. За съжаление (или за щастие) все още не са обявени системните изисквания, които тази визуална вакханалия ще предявява към любимото ви PC. Музиката и озвучаването както винаги ще са на ниво, като основна част от изпълненията ще са дело на небезизвестния Junkie XL (The Sims 2 – Nightlife, NFS Carbon, Test drive 5).

Finish Him

NFS ProStreet обещава да се превърне в един от хитовете на 2007 г. С обновен геймплей, страхотна графика и реалистична физика играта ще постави нови стандарти в жанра, така че, ако не се чувствате достатъчно подготвени за нея, започвайте летни тренировки на Carbon – все още имате време до ноември.



Достъпните за игра режими ще са основно 4: drag, drift, grip и speed challenge


Отново Руни, този път на по-драматичен фонт и в изпълнение на финт

Разработва: EA Sports
Издава: Electronic Arts
Излиза: 25 септември 2007
Платформа: PC, PS2, X-Box, PSP, Nintendo DS, PlayStation 3, Nintendo Wii
Жанр: спортен симулатор

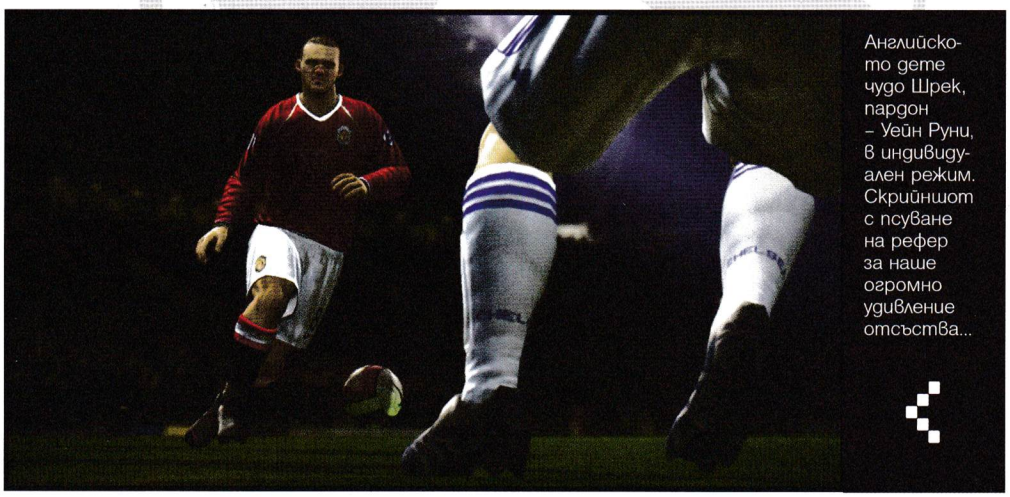
FIFA 2008

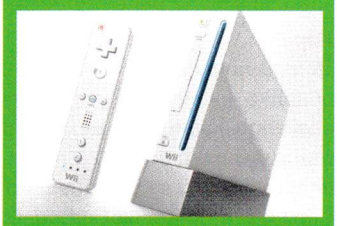
автор: Орлин Ялнъзов

Нова година, нов късмет и нов футболен проект на канадския мастодонт EA. Интересното е, че повечето от нас очакваха поредната FIFA, но – невероятно, но факт – по всичко личи, че FIFA 2008 ще е игра, която обещава да изведе футболните симулатори на едно съвсем ново ниво. Защо ли? Да видим...

На първо място – мащабите. Докато например UEFA Champions League съдържаше сравнително ограничена бройка отбори (и все пак превъзхождаше по този показател големия конкурент на FIFA-та – Pro Evolution Soccer на Konami), то новата FIFA тихомълком ще предложи 30 футболни първенства и над 15 000 футболисти. Това е с около 20 процента повече от миналата година, а самите цифри все повече и повече започват да се приближават до бройките, демонстрирани от чисто статистически игри като Football Manager. Сред обещаваните първенства са водещи европейски турнири като Primera Division, Serie A, Бундеслигата и най-силното – Premiership, плюс втория и на места дори третия ешелон на съответната държава – тоест ще можеш при добро желание да се разцъкаш и с разни еврофутбол съзвездия като Саутенд или дори Гретна, които от догодина вече ще са в шотландската висша лига, която също е налице. Естествено ще бъдат включени и първенствата на двете Америки, както и Израел, Австралия и прочее Меки на футбола. За съжаление пълният списък все още не е изнесен, но определено съществува шанс в новата FIFA 08 да видим дори нашата родна А група.

Тези космически количества футболисти, първенства, треньори и в крайна сметка зрители следва да се изобразяват от космически физичен енджин. Тази година


Английското дете чудо Шрек, пардон – Уейн Руни, в индивидуален режим. Скрийншот с псуване на рефер за наше огромно удивление отсъства...



FIFA 2008 Wii

Както може да се предположи, версията на FIFA 2008 за конзолата на Nintendo ще е аванпост на оригиналността. FIFA 2008 Wii ще се предлага заедно с миниигри, сред които си струва да откроим правенето на точки и интерпретацията по темата "лаком за гол", където всички ще се опитват да вкарват на един вратар, след което най-зле представилият се ще застава между гредите. Ще можеш да играеш и футсал (футбол в зала), а налице ще бъде и конвенционален футбол, където бутоните ще бъдат заменени с движения с контролера на конзолата.

Върлото миланско дерби в Be a Pro режим

FIFA 2008 Backstage

Знаем, че винаги си искал да видиш как точно се прави любимата ти игра. За съжаление това е мечта, която малцина успяват да видят изпълнена, но изнесените снимки от motion capturing-а на Роналдиньо ще ти позволят поне да видиш как точно се записват движенията на футболните звезди, преди да бъдат пренесени в дигитален формат и включени в крайния продукт, който ти и аз получаваме.

разработчиците на FIFA са се заели вече сериозно с този аспект, в който играта им до момента определено губеше по точки от PES. Анимациите на изстрелите вече няма да са фиксирани и праволинейни – ще могат да се изпълняват фалцови удари, като на тяхната крива ще влияят разни сложни физични закони, свързани с неща като съпротивление на въздуха и обратно въртене на топката. Ако към цялото това уравнение добавим и фактора "умение на играча" (все пак Гонзо няма как да стреля като Адриано) стигаме до извода, че FIFA веднъж завинаги ще каже сбогом на еднообразните положения за гол, които в предишните серии понякога просто убиваха желанието ни за игра.

Стрелбата няма да е единственият променен елемент във физичното устройство на играта. Досега в заглавията от серията един играч на скорост изпълняваше пасове, изстрели и финтове доста по-трудно от такъв, който просто си подтичва с топката и чака да се отърве от нея (Гошко Пеев примерно). В предишните серии обаче независимо от скоростта беше възможно човек да се научи да кара нападателите си да вкарват голове от нулев ъгъл след тридесетметров рейд по фланга. Сега това отпада – дриблиращият играч ще има силно занижена точност, а метърчето, което ще показва силата на изстрела му след натискане на бутона, ще се пълни с пъти по-бързо – тоест при подобен опит най-доброто, което ще получиш, ще е топка в трибуните. Както между другото си е и в истинския футбол.

И ако все още ви се струва, че FIFA 2008 ще представлява просто елементарно надграждане върху предишната игра – уверяваме ви, грешите. Все пак още не сме споменали най-тиражираното нововъведение за момента – режима Be a Pro. В него ще може да поемете контрола над един от играчите на терена и ще се занимавате изключително и

FIFA ще смачка PES, твърдят от EA

Не бива да забравяме, че игрите са все пак индустрия, в която едно от водещите дербита е това между спортните гиганти – сериите FIFA и PES. Дан Холман, маркетингов мениджър в канадския мастодонт, споделя: "Щастлив съм да споделя, че имаме комфортна преднина в битката между FIFA и Pro Evolution Soccer. Нашият дял от пазара се покачва стабилно през последните три години и все повече и повече хардкор геймъри преминават към нашата серия през цялото време. Продали сме 1.7 милиона копия от последната FIFA, а Konami кретат с малко повече от милион. С появата на новите платформи със сигурност ще създадем още по-солидна фен база на заглавието си – както вече изградени геймъри, така и една по-широка негеймърска публика."

FIFA както обикновено – в целия си графичен блясък

FIFA 08

предварителна оценка

★★★★☆

играта е готова: 70%

добри страни: нова, впечатляваща визия, нов физичен модел с влияние върху геймплея, нови стилове на играта

лоши страни: дали ще си изпълни обещанията?

Бележитото на този шот е перфектното пресъздаване на, меко казано, особеното лице на Франк Рибери (в ляво)

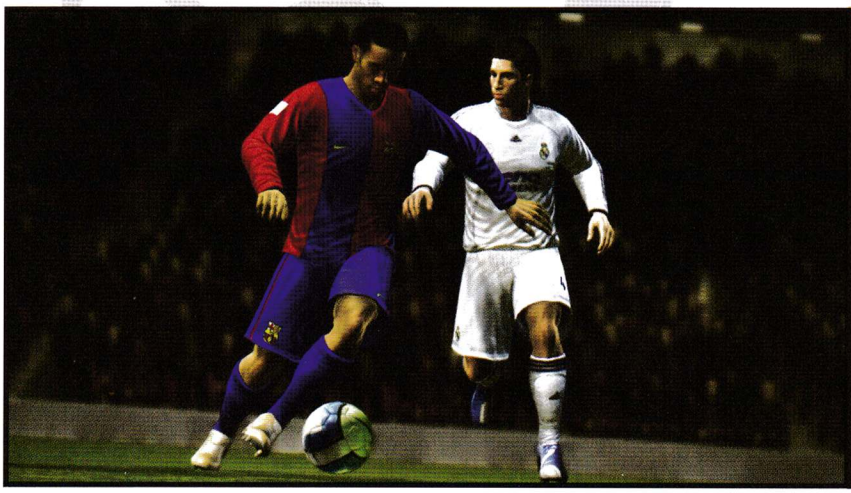
Класическата (вече и рекламна) сцена с прекия свободен удар в канадско изпълнение

само с него. Принципно тази геймплейна идея не е съвсем нова в света на спортните симулатори – можеш да видиме неин прототип още в Player Manager от осемдесетте (ако сте я пропуснали, посетете http://www.the-underdogs.org, където тя може да се изтегли съвсем безплатно) и съвсем активната ѝ реализация в NFL Madden сериите на EA Sports. Въпреки това подобна функция досега не се е появявала в нито един спортен симулатор от ново поколение и поне ние точим лиги да я пробваме.

Ако идеята не е станала съвсем ясна, даваме пример с демото на FIFA, показано на западни журналисти. В него играчът поема ролята на Роналдиньо, когото камерата следи отблизо, и започва да реди финт след финт по метод, познат ни от игрите на EA Big – тоест всичко ще става плавно и удобно. Когато зъбатият реши да тръгне на скоростен пробив, играта ни залива с набор от визуални ефекти, зашеметяването от които може и да ни накара да пропуснем факта, че в режим на спринт той не е толкова повратлив, колкото, докато си подтиква нормално. Показаното демо съдържало само един играч (и вратар), но в самата игра ще е възможно да участвате в цял мач по този начин, като на полувремето ще получавате оценка за играта си, а след края на мача ще можете да споделите постиженията си с останалите притежатели на оригинално копие (това важи най-вече за собствениците на X-Box Live). От EA твърдят, че засега Be a Pro ще е в експериментален режим – тоест ще е възможно да се изпробва само в приятелски мачове, но не и в режим на кариера или мулитплейър.

Според канадците обаче след година-две вече ще можем да станем свидетели на чистокръвни мачове с 22-ма футболисти, контролирани от 22-ма играчи – можем само да се радваме, че ще станем свидетели на първата крачка към това светло геймърско бъдеще.

На финала – по всичко личи, че FIFA 2008 си поставя достатъчно много и амбициозни цели. Обещаваните нововъведения, стига да бъдат качествено интегрирани в геймплея, ще са реалната компенсация за няколкото години, в които поредицата се развиваше с малко помудни темпове, отколкото на феновете би им се искало. Какво ще се получи в крайна сметка – ще видим наесен.



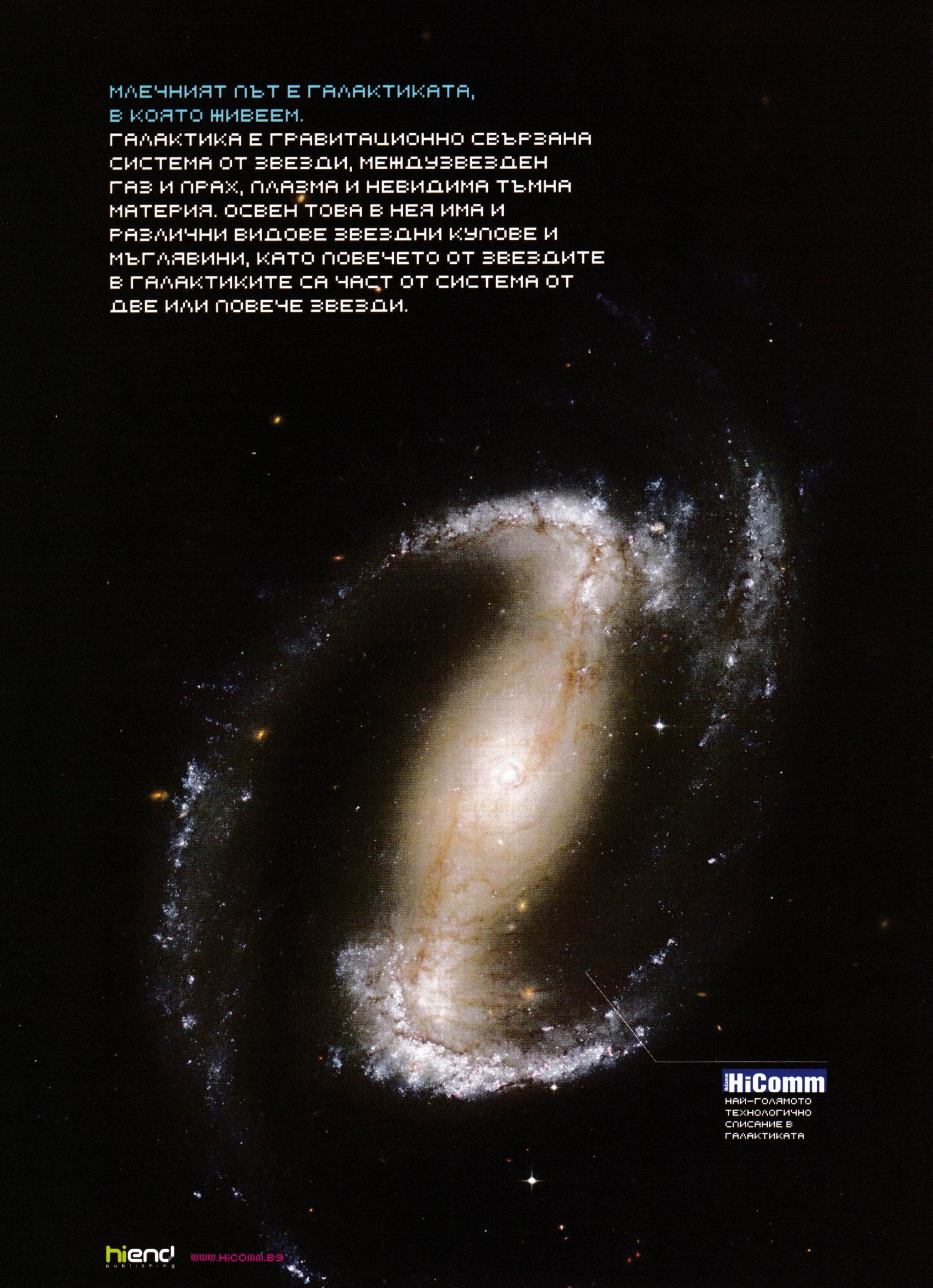
Роналдиньо се подготвя за серия акробатични движения. Тази година поне според EA Барселона няма да е толкова небалансирана като отбор – което поне аз не виждам как би могло да стане, освен ако не продадат Зъбатия на Милан...

Звездите на FIFA 2008

Всяка година EA канят за лица на опаковките на игрите си звезди от световния футбол. Тази година мястото си на обложката ще заеме ималия кошмарен сезон (но все пак наш любимец) Роналдиньо, като до него във всяка страна ще стои различен (звезден) представител на местния футбол. За мен поне най-фрапантна ще е братската прегръдка между Роналдиньо и Серхио Рамос от Реал Мадрид (в испанския вариант). Останалите подгласници на зъбената феичка ще бъдат, както следва – Мирослав Клозе (Вердер Бремен, Германия), Еби Смоларек (Борусия Дортмунд, Полша, не се смей), Андреас Иванщиц (Панатинайкос, Австрия), Транкило Барнета (Леверкузен, Швейцария), Флоран Малуда (Лион, Франция) и Франк Рибери (Марсилия, пак Франция).

МЛЕЧНИЯТ ПЪТ Е ГАЛАКТИКАТА,
В КОЯТО ЖИВЕЕМ.

ГАЛАКТИКА Е ГРАВИТАЦИОННО СВЪРЗАНА СИСТЕМА ОТ ЗВЕЗДИ, МЕЖДУЗВЕЗДЕН ГАЗ И ПРАХ, ПЛАЗМА И НЕВИДИМА ТЪМНА МАТЕРИЯ. ОСВЕН ТОВА В НЕЯ ИМА И РАЗЛИЧНИ ВИДОВЕ ЗВЕЗДНИ КУПОВЕ И МЪГЛАВИНИ, КАТО ПОВЕЧЕТО ОТ ЗВЕЗДИТЕ В ГАЛАКТИКИТЕ СА ЧАСТ ОТ СИСТЕМА ОТ ДВЕ ИЛИ ПОВЕЧЕ ЗВЕЗДИ.



HiComm
НАЙ-ГОЛЯМОТО ТЕХНОЛОГИЧНО СЛИСАНИЕ В ГАЛАКТИКАТА

автор: Апостол Апостолов

Little Big Planet

Една малка игра с едни големи идеи, заради които си струва да си вземеш PS3!

Откакто японското конзолно чудо Wii се превърна във фея – закрилница на всички оригинални идеи на конзолния пазар, Sony имат всички основания да се притесняват. Въпреки титаничната си хардуерна мощ Playstation 3 си остава една скъпа играчка, която засега служи за обличане на същите last-gen игри в нови, шарени Hi-Def дрешки.

Sony спешно се нуждаят от доказателство, че имат добри идеи в запас и волята да ги превърнат в реалност, и на Game Developer Conference найсетне извадиха на показ скритото си оръжие – свръхамбициозния платформер Little Big Planet, рожба на новосформираното студио Media Molecule, начело на което е създателят на Rag Doll Kung Fu, ветеранът от Lionhead Марк Хийли. LBP е от онези игри, които само с едничкия си трейлър накараха PS3 средите да избухнат в неудържим захлас, а доскорошни хейтъри с Wii-mote в ръка бяха принудени да стиснат зъби и да признаят, че това е играта, която би ги накарала да си вземат PS3. Сега е твой ред да разбереш защо!

На повърхността си Little Big Planet е шантав платформер, закован в традиционната за жанра 2D перспектива и опакован в стилна сюреалистична визия, наглед простичка, но впрегнала пълната графична и "физическа" мощ на Playstation 3. Графиката на играта може да те смаже с плътността и динамичността на невероятните, фотореалистични декори, населени от шантави и немирни парцалени изродчета, сякаш пръкнали се в кукления дом на странната ти прабаба, които не спират да демонстрират на каква педантична физическа симулация е способен твоят PS3. Заселвайки се на тяхната малкоголяма планета, ще можеш да си създадеш собствено човече от гардероб с телесни части, парцалчета и аксесоари, след което да се хвърлиш в изследване на всяко едно от десетките нива, препълнени с всевъзможни препятствия и неща за събиране, като целта е да достигнеш от единия до другия край на нивото. Всяко ниво ще е осеяно с миниигри и забавления, които на пръв поглед не представляват никакво предизвикателство. Но това е защото Little Big Planet е замислена като кооперативна игра, в която да играеш сам е наказание, а да поканиш приятели – луд купон!

Несъмнено Little Big Planet е първият социален платформер, правен някога! Всяко едно от нивата ще може да бъде минато както от самотен геймър, така и от банда до четирима играчи, които не само ще могат да си помагат взаимно, за да разрешат всеки един от пъзелите по пътя си, но и ще могат да се забавляват на всяка крачка по нивата. Вашите човечета ще могат да си взаимодействат взаимно, да комбинират уменията си, да си помагат или пречат. Благодарете за това на гениалното управление – имате само малък набор от

Играта на Media Molecule трудно се побира в усмирителната риза на който и да е било жанр.

Разработва: Media Molecule
Издава: Sony Computer Entertainment
Разпространява: Sony България
Платформа: PS3
Жанр: Social MMO-Platformer

предварителна оценка

играта е готова: 75%

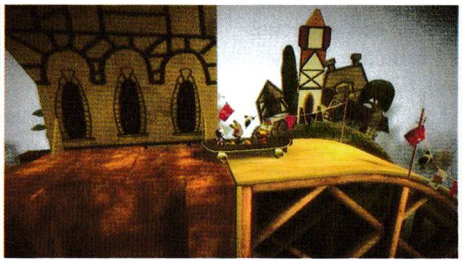
добри страни: луда, шеметна и оригинална идея, подкрепена с великолепна визия
лоши страни: хм... една планета пролет не прави, а PS3 все така си е доста скъпа

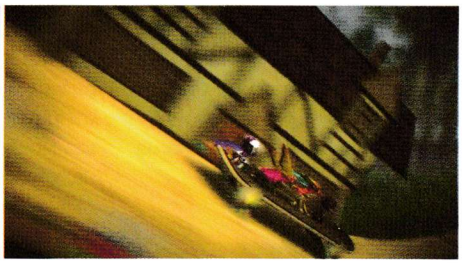
движения, но комбинацията между тях води до невиждана свобода в платформена игра. Предвиден е специален режим, в който всяка една от ръцете на човечето ви се управлява отделно (чрез аналогов джойстик) – така ще можете да се хващате един за друг, да правите "индийска нишка", да се дърпате и бутате взаимно и цял куп други оригинални действия, реализирани благодарение на първокласния физически модел. Социалният елемент е подсилен и от т. нар. "настроения" – емоции, които вашето човече може да изразява не само с гримаса върху набърбзо скалъпеното му лице, но и с анимациите – ако е тъжно, то едва ще влачи крачета, а ако е щастливо, ще подскача наоколо като коч на виагра.

Media Molecule се надяват, че геймърите ще приемат готовите нива в Little Big Planet като примери за това на какво е способен енджинът на играта. И това е така, защото истинската наслада от играта се крие в създаването на нови нива и споделянето им в интернет. Благодарение на богатите възможности за редактиране с лекота ще можете да създавате декори, триизмерни обекти, да налагате снимки и картинки, свалени на твърдия диск на вашия Playstation 3 или от USB носител, дори и да се изживеете като графоман със спрей в ръка. Създадените нива се споделят в интернет върху ваша лична планета, която всички други играчи могат да посетят и да изиграят вашите нива, както и да гласуват за нея в класациите на играта, да оставят коментари (с USB клавиатура, ако разполагат с такава), да ви изпращат похвали и критики като лични съобщения, а дори и да ви добавят като приятел и да ви поканят да играете с тях. Адмирации заслужава фактът, че авторите на играта са копирали почти всяка функция на социалните мрежи като Digg и MySpace, за да създадат перфектната система за споделяне на вашите творения.

В един момент нивата свършват и... истинската игра започва!

Едва ли все още има някой, изчел тези две странички, който да не трепне в очакване Little Big Planet да се стовари върху неговата конзола. За съжаление българските притежатели на PS3 ще трябва да почакат повече от западните си събратя, които имат достъп до Playstation Store. Играта ще е достъпна за закупуване по интернет още преди коледните празници, а в началото на 2008 г. ще можем да си я купим от магазина. Естествено на Blu-ray диск, ти какво очакваш?





Разработва: Namco Bandai
Издава: Namco Bandai
Излиза: есен 2007
Платформа: Xbox 360
Жанр: летателен екшън

автор: Мирослав Александров

ACE COMBAT 6
FIRES OF LIBERATION

Летенето в спретнат боен строй носи огромно удоволствие.

Легендарният F-16 е сред включените самолети.

If I Could Fly...
След Devil May Cry и Virtual Fighter още една легендарна поредица напуска семейството на Sony, за да отиде при Xbox360. Този път става дума за най-добрия японски летателен симулатор – Ace Combat. Интересното в случая е, че играта дори няма да бъде мултиплатформена, а ще излезе само за конзолата на Microsoft.

Най-голямата новост, обещаваща да промени генерално цялостното усещане от играта, се нарича Dynamic Operation System. Идеята е, че на различни места по всяка карта ще се водят едновременно до шест сражения, а от вас зависи в кое ще се намесите. Щом разгромите противника в избраната битка, веднага ще можете да се в разгара на друга. Накратко – край на безцелното шматкане из облаците в търсене на вражеските сили (проблем, който отблъсква твърде много играчи от летателните симулатори).

Другата голяма геймплейна новост - The Allied Support System

Докато се сражавате в определена точка от бойното поле, ще можете да дадете команди на придружаващите си приятелски единици и да координирате съвместните си атаки с помощта на другата голяма геймплейна новост – The Allied Support System.
Тази опция вероятно ще е доста полезна, тъй като противниците ви често ще имат солидно числено превъзходство и само внимателното комбиниране на сухопътни, въздушни и морски атаки ще реши битката във ваша полза. Namco обещават изключително разнообразие от танкове, хеликоптери, бомбардировачи и флотски сили, които да ви подкрепят на бойното поле. Ще получите възможността да летите на легендарни, реално съществуващи машини като The Typhoon, Tornado Gr.4, F-15E Strike Eagle и A-10A Thunderbolt II. Много труд е хвърлен в изграждането на плътна военна атмосфера.

Навсякъде около вас ще избухват експлозии, ще хвърчат куршуми от картечен огън, радиото ще припуква, улавяйки приятелски и вражески сигнали, отговарящи на обстановката в момента. Нито за миг няма да ви напусне чувството, че около вас се води ВОЙНА, че готиното ви лъскаво самолетче е на една ракета разстояние от димяща купчината скрап, чакаща някой мургав предприемач. Авторите говорят за живо бойно поле, променящо се в реално време, и по всичко личи, че ще изпълнят обещанието си.

I Am Hunting High and Low...

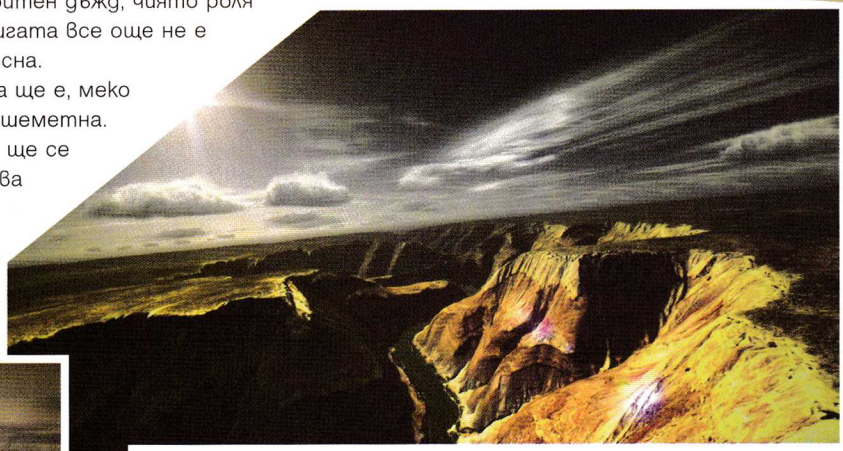
Особено внимание (традиционно) е отделено на мултиплейъра. Предвидени са класически режими от типа на death match и team death match, както и възможност за кооперативна игра, която ще ви позволи да изиграете конкретна мисия заедно с приятели. След всяка победа ще печелите точки, които ще се калкулират, и най-добрите играчи в света ще бъдат наградени със специални рангове и титли, съответстващи на високите им постижения.

Историята, която винаги е била силна страна на поредицата, и тук няма да разочарова.

За съжаление подробности на този етап липсват – знае се само, че действието се развива през очите на седем души, чиито съдби са заплетени по някакъв начин в разиграващия се военния конфликт между измислените държави Емерия и Евстовакия. По някое време в сюжета ще се намеси и мистериозен метеоритен дъжд, чиято роля в интригата все още не е много ясна.

Визията ще е, меко казано, шеметна. Играта ще се възползва максимално от възможностите на конзолата на Microsoft и в резултат моделите на военните машини ще са изключително детайлни, а бойните полета пресъздадени с почти географска автентичност.

На финала – по всичко личи, че Namco са се заели сериозно със задачата да възродят един от най-класическите игрални жанрове – този на самолетните симулатори, прибавяйки към него поредното силно заглавие от серията Ace Combat. Стискаме всички налични палци!



Бойното поле е "живо" и непрекъснато се променя. Забележете как е променило този мост, удивително напомнящ на Бруклинския.

Пламъци, дим, експлозии... води се ВОЙНА!

Тук ни се демонстрират невероятно реалистичните и разнообразни бойни полета.

Морска битка

★★★★☆

играта е готова: 70%

добри страни: обещава да пренапише жанра "летателен екшън" и да ни предложи невиждани досега геймплейни усещания

лоши страни: дали ще си изпълни обещанията?

Враговете в играта варират от гоблини с ръст на дете до огромни чудовища, високи колкото малък блок.

Както и сами можете да се убедите, графиката на новата Kingdom Under Fire ще е една от силните страни на играта.

Разработва: Blueside ***Издава:*** Microsoft ***Излиза:*** втора половина на 2007 ***Платформа:*** Xbox 360, PC ***Жанр:*** екшън ролева игра

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

Wind of Change

автор: Борислав Анков

Напълно в духа на модерното в българския шоубизнес напоследък разработчиците от Blueside ни изненадаха с шокиращото разкритие, че следващата глава от популярната RPG/RTS хибридна сага за оригиналния Xbox ще претърпи "пълна промяна". Kingdom Under Fire: Circle of Doom е с ново лице, разработва се за нова платформа и поема по пътя на епичните и мащабни екшън ролеви игри.
Рязката промяна на фокуса и концентрирането върху ролевите елементи ще спомогнат за потапянето на играча в една епична история. Сюжетната линия ще проследява изкореняването на злото от Епохата на светлината и в зависимост от решенията, които вземате по време на игра, ще достигне някой от различните си завършеци. Интересното в случая е, че историята ще смесва елементи от предходните игри в серията с нови идеи и герои от предстоящо продължение.

Както си му е редът при подобен род заглавия, ще започнете играта с избор на персонаж. В Circle of Doom героите ще са шест на брой, всеки със своя собствена история и мотиви, които ще се изясняват с развитие на действието.
Разбира се, ще присъства и традиционният "RPG букет" от оръжия, брони, магически предмети и всякакъв инвентар, с чиято помощ ще се справите с хиляди врагове. Точно така, характерните за поредицата епични битки ще присъстват и в тази част, като авторите обещават, че този път усещането за съпреживяване и мащаб ще бъде много по-интензивно – енджинът ще поддържа изобразяването на огромно количество вражески единици.

Битките ще носят точки опит, които ще можете да разпределяте в три категории: живот (определя колко поражение може да поеме героят ви), късмет (увеличава шанса за по-добра плячка от убитите врагове) и Skill Points (явяват се заместител на маната). Последните ще се използват за специални комбинации от удари и умения, които ще могат да се прилагат еднократно, след което ще трябва да изчакате известно време, докато се

предварителна оценка

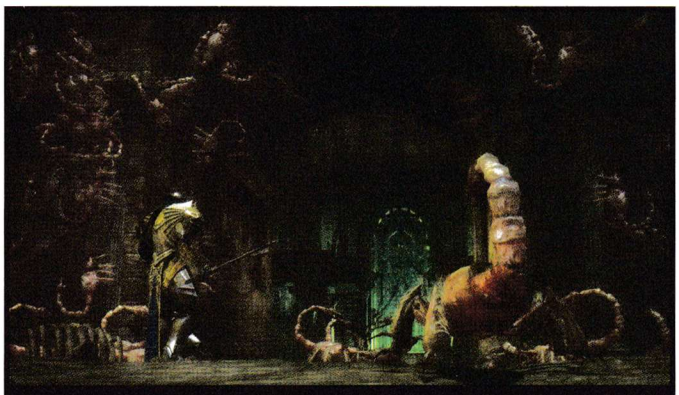
играта е готова: 80%

добри страни: силни гръцки хиляди врагове, силно заслепена история

лоши страни: дали промяната в жанра ще се харесва на феновете на поредицата?

Kingdom Under Fire Вселената

Макар да придоби популярност основно благодарение на оригиналния Xbox, дебютна си серията Kingdom Under Fire прави на PC през далечната (вече) 2001 г. Първата игра от поредицата – KUF: A War of Heroes, е чист израз на безпределната корейска фенщина към игрите на Blizzard Entertainment и е интересен опит за смесване на геймплейни елементи от Diablo и WarCraft.
За съжаление първият KUF не се възприема добре от критиката най-вече заради слабия ИИ, както и цялостната липса на оригинални идеи.
В последвалите две продължения – KUF: The Crusaders и KUF: Heroes, Blueside успяват да намерят себе си и да придадат уникален облик на поредицата си. Платформата вече е Xbox, а геймплейният фокус е изместен по посока на уникална комбинация от широкомащабни стратегически битки, сериозни ролеви акценти в развитието на героите и доста оригинален средновековен фентъзи декор, озвучен с тежки хардрок и метъл мелодии.



Едно от 50-те специални умения е умението мазохизъм. То ви позволява да се самонараните, като в замяна на нанесените щети възвръща Skill Points.

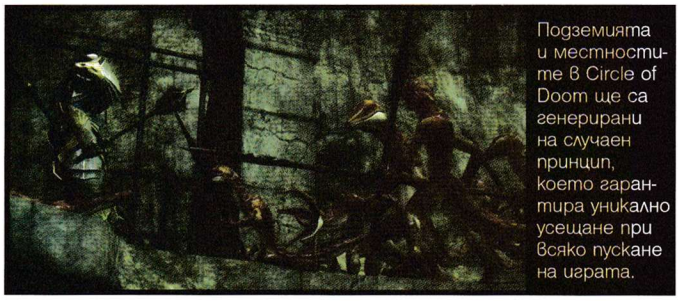
Въпреки смяната на жанра играта е запазила визуалния облик на предшествениците си. Разликата е там, че този път всичко е в много по-голям мащаб и детайл.

възстановят.
В случай че мечът не е предпочитаният от вас инструмент за справяне с проблемите, то може би ще предпочетете някое от 60-те магически заклинания, с помощта на които ще можете да сеете смърт и разруха. И след като стана дума за разруха, трябва да отбележим факта, че терените в играта ще са изцяло разрушими.

Географското разнообразие в играта ще е доста солидно – джунгли, древни замъци, заснежени равнини, покрити от лава терени, алтернативни измерения, та дори и вътрешностите на огромно животно.
Друг интересен аспект от играта ще е мултиплейърът. Следвайки светлия пример на Test Drive Unlimited, и това продължение на Kingdom Under Fire серията ще ни предложи сливане на сингъл- и мултиплейъра – това значи, че няма да ви се налага да сменяте режимите, ако изведнъж ви се доиграе с приятели онлайн.

Бойната система ще е изключително динамична, а сраженията, най-общо казано, ще представляват огромни кървави мелета.

Играта ще поддържа кооперативна игра за до четири човека през Live! услугата на Microsoft, по време на която участниците ще могат да търгуват помежду си или да отключат множество артефакти, недостъпни в самостоятелната кампания. За финал още една приятна новина – разработчиците от Blueside планират да поддържат дълго време интереса към играта си жив чрез пускането на допълнително играло съдържание за сваляне в Live! мрежата.

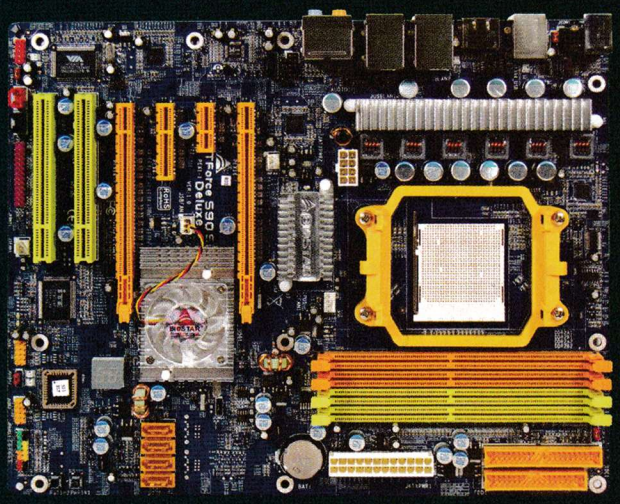


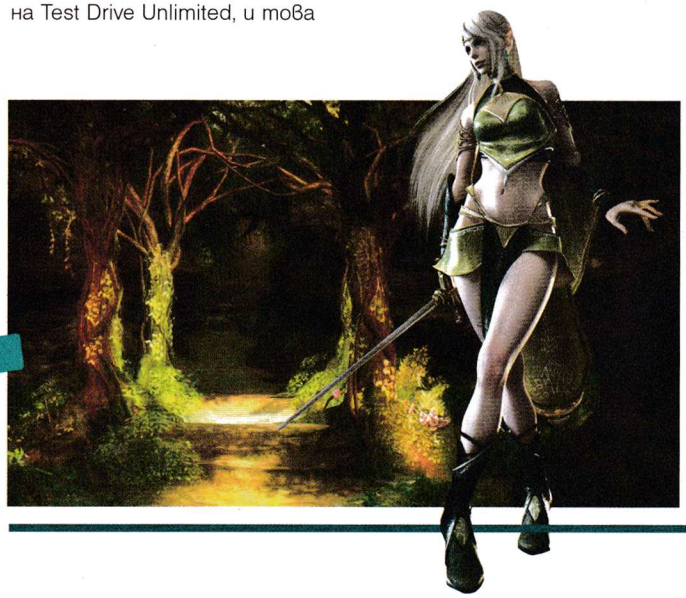
Подземията и местностите в Circle of Doom ще са генерирани на случаен принцип, което гарантира уникално усещане при всяко пускане на играта.

Безмилостен

Biostar TF570 SLI

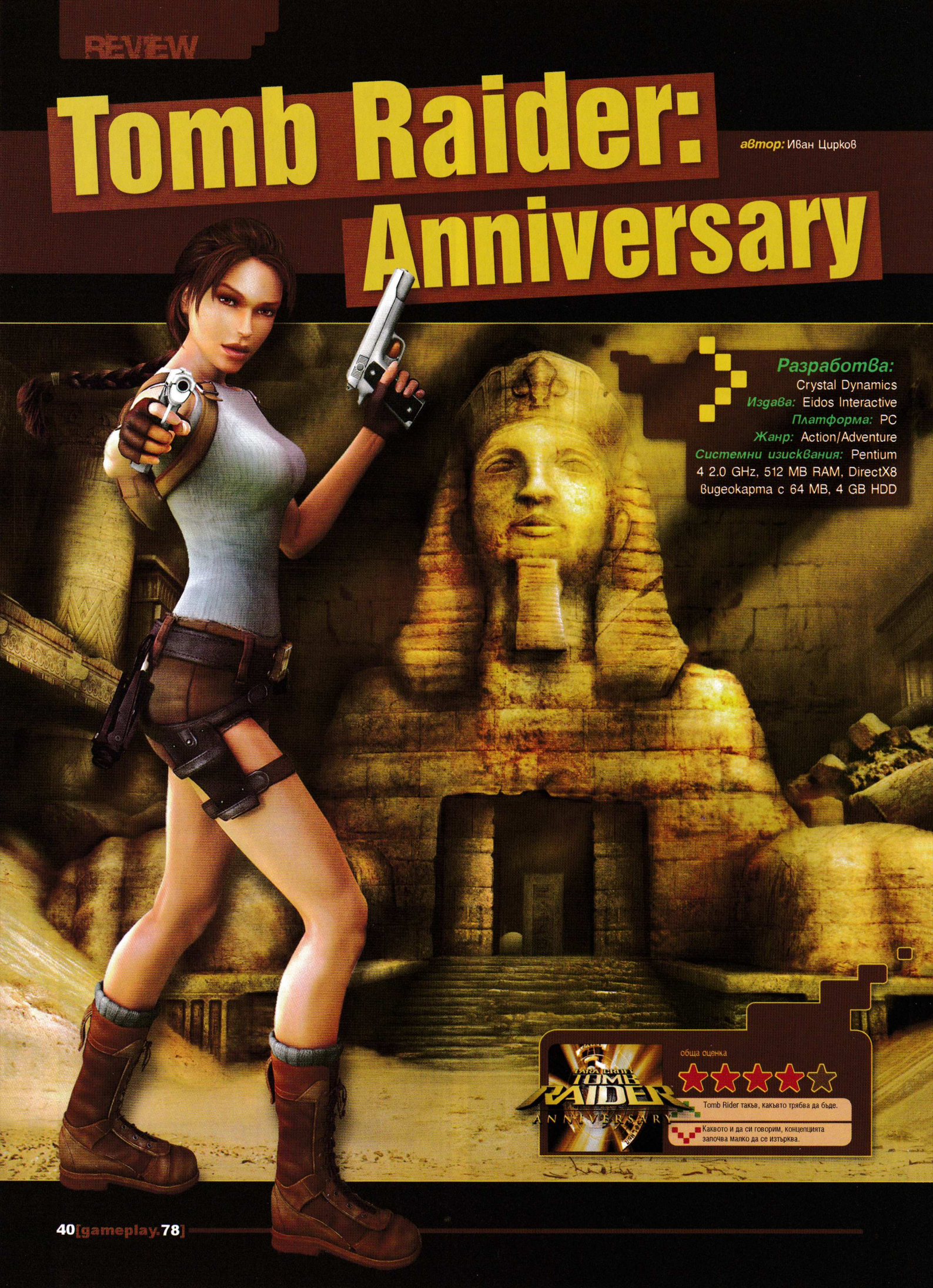
TF570 SLI е от онези жестоки клокърски дъна, които не просто не проявяват грам съчувствие към процесора и го карат да се гърчи на бесни честоти. Дъното е предназначено за AM2 платформа и съответно е чудесен инструмент за изтезания на най-новите "котлони" (Athlon 64 X2/64/FX). Отделно ти дава възможност да шибнеш две видеокарти на NVIDIA в SLI режим и да им изстискаш соковете и на тях. Няма прошка. Неслучайно този злодей е всеобщ любимец, печелил е редица награди, тъй че ако си решил, че е време за ъпгрейд, позавърти се на www.roldex.com, там ще го намериш за смешните 165 кинта.





Tomb Raider: Anniversary

автор: Иван Цирков



Разработва: Crystal Dynamics
Издава: Eidos Interactive
Платформа: PC
Жанр: Action/Adventure
Системни изисквания: Pentium 4 2.0 GHz, 512 MB RAM, DirectX8 видеокарта с 64 MB, 4 GB HDD

обща оценка

Tomb Rider такъв, какъвто трябва да бъде.

Каквото и да си говорим, концепцията започва малко да се изтърква.

Дизайнът на нивата при всички положения е на много, много високо ниво.

Десет години? Толкова ли време мина? А сякаш беше едва вчера, когато едрогърдата археоложка за първи път изгря на геймърския небосклон, за да се превърне в легенда. Всъщност колежката на Индиана Джоунс влезе в първата си гробница през далечната 1996 г. в една наистина културна игра, която беше революционна за времето си – Tomb Raider. Реалистичната триизмерна графика, качественият геймплей и най-вече Лара Крофт, чаровната главна героиня, създадоха истински игрален култ, който с времето се разрасна до такива размери, че дори и хора, които никога през живота си не бяха докосвали компютърна игра, научиха за него.

Простичката концепция на първия Raider до голяма степен беше вдъхновена именно от филмите за Индиана Джоунс – изгубени гробници, пълни с тайни (и съкровища); атмосфера на мистика, странни и опасни врагове и, разбира се, гениални смъртоносни капани.

Първият Tomb Raider се оказа неочаквано добра комбинация от екшън, логически загадки и добра история.

Последва втора игра, след нея трета, четвърта и т. н., като общото между всички тях беше, че фокусът се измести от динамичния геймплей към визията на самата главна героиня. Авторите на играта, Core Design, заложиха на идеята, че по-голямото е по-хубаво и в резултат на това към четвъртото заглавие в поредицата Лара вече имаше гротескно голям бюст и безумно количество полигони по физиономията си. За сметка на това обаче самите игри бяха загубили солидна част от очарованието си.
Със шестото издание от поредицата дойде и големият провал. Tomb Raider: The Angel of Darkness беше амбициозно заглавие, но драстичната промяна на традиционния Tomb Raider геймплей се оказа доста лоша идея. Внасянето на леки RPG елементи и добрата графика не успяха да компенсират тромавото управление и в резултат на това играта получи главно негативни отзиви.
Разработката беше прехвърлена в ръцете на друг екип под шапката на Eidos – Crystal Dynamics, известни основно с културата си поредица Legacy of Kain. Въоръжени с правилните изводи от провала на предшествениците си, те решиха да се завърнат към корените на Tomb Raider и да изчистят концепцията на играта от всички паразитни идеи, натрупали се през годините. Резултат беше Tomb Raider: Legend – заглавие, което успя почти напълно да измие срама от доброто име на Лара Крофт и да се превърне в може би най-добрата игра от серията.
Трябва да се отбележи, че Core Design промениха и значителна част от историята на играта, особено тази, отнасяща се до самата г-ца Лара Крофт. Успоредно с почти пълното пренаписване на биографията си Лара претърпя и редица козметични трансформации. В крайна сметка гаргантюанския бюст беше заменен от гърди с нормален размер, което (о, чудо!) вместо да намали популярността на героинята, я направи още по-известна и търсена.
Очевидно щастливи от успеха си, разработчиците потриха доволно ръце и се заеха със следващата игра, която вече е на пазара.

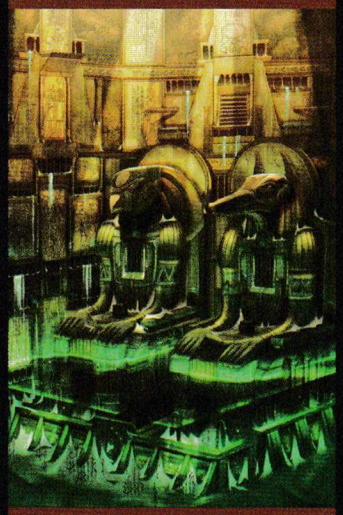
Tomb Raider: Anniversary всъщност не е съвсем ново заглавие.

Последното приключение на Лара Крофт на практика е римейк на първата част от поредицата, но със значително по-добра графика и леко променен дизайн на нивата. Името на играта е показва достатъчно ясно, че става дума за юбилейна версия, предназначена да отбележи десетата годишнина на поредицата.

Историята учудващо не изглежда прекалено клиширана дори и днес. Кака Лара е наета от Жаклин Натла, собственичката на преуспяващата компания Natla Technologies, и е натоварена със задачата да издири мистериозен артефакт, останал още от времето на Атлантида. Лара приема отчасти от любов към археологията, отчасти защото именно това откритие е било целта на живота за нейния баща. Оказва се, че въпросният артефакт е разделен на три части, скрити в различни гробници – в Перу, Гърция, и Египет. Артефактът е изключително могъщ и е бил притежание на тримата крале на Атлантида. Както обикновено става в такива случаи, нещата постепенно се заплитат все повече и повече, а Лара се сблъсква с доста неочаквани обрати.

В геймплейно отношение нещата почти не са се променили спрямо първата част.

Лара Крофт
Според първоначалната идея главният герой в играта е трябвало да бъде копие на Индиана Джоунс. Поради законови причини обаче той е сменен с южноамериканска героиня на име Лара Крус.



По-късно концепцията е сменена още веднъж и Лара Крус се превръща в английската аристократка, авантюристка и археоложка Лара Крофт. През годините много модели и актриси са се превъплъщавали в образа ѝ на различни изложения и в реклами, като сред тях са имена като Рона Митра и Нел Макандрю. Безспорно обаче най-голямото име е това на Анджелина Жоли, която влезе в ролята на Лара в двата филма, които, макар и не напълно в духа на играта, се приеха сравнително добре.

Младата археоложка е способна на всякакви акробатични изпълнения, с помощта на които преодолява повечето препятствия по пътя си.

Лара може да скача, да се движи приклекнала, да се претъркулва, да се катери по стълби и колони, да се набира по скални ръбове, да плува и какво ли още не. За разлика от оригинала симпатичната девойка разполага и с кука и въже, с чиято помощ може да преодолява пропасти, да се катери, люлее и дори да събаря колони и камъни. Управлението е леко и удобно, Лара е доста отзивчива и в резултат на това ще можете да развихрите въображението си напълно, когато става дума за придвижване из нивата. В интерес на истината играта като цяло е доста линейна и понякога може да се почувствате доста ограничени в избора си. Разбира се, древните храмове и гробници не биха били пълноценни древни храмове и гробници, ако

Какъв е шансът да се убие тиранозавър с пистолет? Не много голям, но пък за всичко си има начини, стига да ги откриете.

в тях отсъстваха капани и хитроумни устройства, предназначени да премазват, пробождат и изгарят невнимателните туристи. Макар и да не представлява непосилна логическа задача, преодоляването им е едно малко предизвикателство, което със сигурност ще допадне на повечето геймъри. Когато липсват капани за преодоляване, Лара обикновено е заета да влиза в спорове с представители на местната фауна. Вълци, мечки и дори динозаври ще я спъват по пътя ѝ към успеха (т. е. събирането на трите части на древния артефакт). Традиционно верният чифт пистолети просто не слиза от колана на археоложката, а с напредването на играта ще откриете и други оръжия – пушка помпа, големокалибрени и картечни пистолети. Разнообразието трудно може да се нарече голямо, но пък това е обяснимо, тъй като екшънът никога не е бил централна част от геймплея, запазена марка на поредицата.
Авторите са включили някои доста забавни моменти, свързани с проиграването на интерактивни анимации, в които ще трябва да натискате правилния бутон в правилния момент, които сами по себе си са приятни миниигри.
Ще се биете и с гигантски босове, ще отскачате от пътя на засилилите се към вас зверове в каданс подобно на Макс Пейн и ще

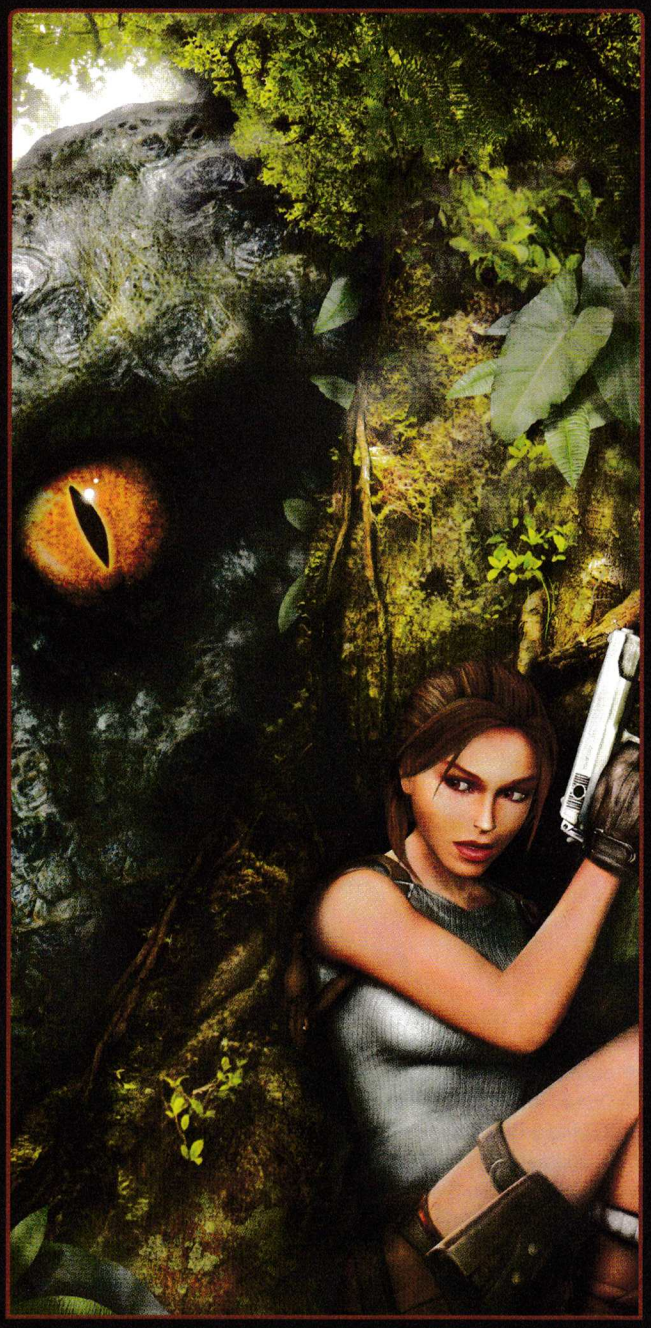
Някои от загадките са трудно за разбиране особено към края на играта.

стреляте с два пистолета едновременно. Какво повече да иска човек?

Техническият прогрес е доста очевиден.

Разбира се, новият Tomb Raider е правен с енджина на Legend и в резултат изглежда потресаващо добре. За разлика от легендарния му предшественик системните изисквания са доста поносими и играта може да се играе на високи настройки на среден клас геймърска машина – факт, който вероятно се дължи на отпадането на една доста тайнствена настройка от видеоопциите, която присъстваше в Legend. Става дума за т. нар. Next Gen Content, активирането на който правеше нещата убийствено красиви и убийствено трудносмилаеми дори за най-съвременния PC хардуер.
Добрата новина е, че въпреки липсата на споменатите свръхефекти по отношение на визията са реализирани доста добри, макар и не нови идеи. Лара излиза мокра от водата, след като е плувала, когато не се движи, си разглежда ноктите или се протяга, а нейните движения и тези на всички второ- и третостепенни персонажи са перфектно анимирани.
Подобно на Legend и в Anniversary с напредването на играта ще отключвате различни бонуси. От алтернативни костюми за Лара (включително и тези от предишните игри) до музика, биографии на действащите лица и дори чийтове. Общо взето, всичко се свежда до това колко артефакта и реликви ще откриете из нивата, както и дали ще успеете да изиграете мисията за определено време.

За жалост Anniversary си има и своите лоши страни. Интерфейсът на моменти е доста неудобен. Не ни допадна и липсата на опция за промяна на яркостта или гамата, което си е стандарт за всички игри от години насам.
Като цяло играта спокойно може да се нарече много добра, а ако беше излязла преди няколко години и не беше осмата част от една доста дълга поредица, дори бихме я нарекли изключителна.



Добра идея е при конфликт с разярена мечка да сте на място, където не може да ви стигне.

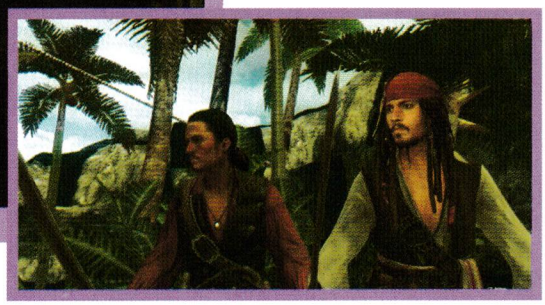
При все това считаме, че именно TR: Anniversary е най-подходящото заглавие, което да запознае по-младите геймъри с Лара Крофт и нейните археологически приключения.
Динамичният и балансиран геймплей, добрата графика и ниските системни изисквания в комбинация с професионализма на Crystal Dynamics вещаят светло бъдеще за Tomb Raider. Да не забравяме – продължението на Legend би трябвало да се появи догодина.

Ще се сблъскате и със странни и уродливи създания от зората на света.

автор: Апостол Апостолов

Pirates of the Carribean: At World's End

Разработва: **Eurocon**
Издава: **Disney Interactive Studios**
Внася: **Пулсар ЕООД**
Платформа: **PC**
Жанр: **Third Pers... Pirate Action Adventure**
Системни изисквания: **Pentium II 800 MHz, 256 MB, 32 MB Video, 2 GB HDD**



Когато студиото Walt Disney натовари режисьора Джери Брукхаймър със задачата да докара нови тълпи посетители в едно от най-популярните кътчета на Дисниленд, едва ли някой е предполагал, че трилогията "Карибски пирати" ще се превърне в холивудски феномен, който ще взриви световния бокс офис и ще издигне транссексуалния, чупещ китки цар на пиратите Джак Спароу на същия онзи "адвенчър" пиеска трилогия за последното десетилетие. За разлика от шепата аркади за портативни конзоли, които измиха срама от Dead Man's Chest, сега пиратите взимат на абордаж всяка конзола на пазара, дори и персоналния ви кораб... или компютър. При това го правят по онзи очарователно посредствен начин, който сме свикнали да очакваме от игрите по хитови филми. От Eurocon са спазили златните правила на жанра и не

Конзола или PC – за Джак Спароу няма значение!

дестал, който доскоро деляха мъжките момчета Инди Джоус и Люк Скайуокър. И понеже Disney са истински виртуози на комерса, за никого не е изненада, че компанията е вече готова с игра, с която да отбележи грандиозния финал на най-добрата приключенска позволили своеволия и иновативност да се впишат в изпитаната формула на екшън адвенчъра от трето лице. За някои това ще е непростим грях, но истината е, че именно консервативният дух на At World's End го прави заглавие с гарантиран успех сред непретенциозната аудитория и идеално се вписва в разтоварващия летен гейм репертоар.

Преди да се запознаем със сюжета на играта или по-скоро със стряскащата липса на такъв, се налага да направим кратко пояснение – за разлика от българския пазар, където едва отскоро можете да ги закупите легално, в Щатите Pirates of the Carribean: At World's End излезе преди премиерата на едноименния филм. Това е основната причина това заглавие да не издава по никакъв начин сюжета на филма – да, ще имате честта да се насладите на ключовите сцени – от нощните свади в Тортуга до култовия финален дуел над водовъртежа на края на света, но логичното им навързване в смислена история е оставено за филма.

Разбира се, кратки анимирани сцени между нивата се опитват да загатнат за сложната развръзка в кинолентата, но невинаги успяват да се справят с тежката задача.

Друга цел, която играта си поставя, е да припомни на геймърите какво се случи в предишния, втори филм от трилогията, както и да компенсира липсата на игра по него. Първите три (от общо дванадесет) нива в играта са истинско deja vu и преразказват случилото се в Dead Man's Chest. Недолюбващите поредицата вероятно ще намерят в кратките, набързо скалъпени сцени плодотворно поле за безмилостна критика, но истината е, че At World's End е чистокръвен екшън и липсата на смислен сюжет, честно казано, не му вреди особено (във всеки случай не

повече отколкото липсата на мозък може да увреди качествата на едрогърда, дългокрака блондинка – бел. ред.).
Тъй де, на кого му е притрябвал някакъв си сюжет, когато Джак Спароу и вярната му сабя са на твоя страна?
Всяко едно от разчупените (като дизайн) и доста разнообразни (като цели за постигане) нива е направено така, че да не остави играча да си поеме дъх дори за миг. Освен честите скриптираните анимации, които улавят много точно духа на филма и героите, почти зад всеки ъгъл ви очакват порои от противници, с които да нахраните рибите и да покачите своята пиратска слава (чрез натрупване на точки от всяко убийство и успешна кражба). Авторите от Eurocop са разработили специална адаптивна бойна система, която не изчислява анимациите отделно за всеки персонаж, а в зависимост от действията на персонажа и неговия противник. Какво означава това? Ами край на безцелното размахване на мечове във въздуха!
Въпреки че разполагате с много ограничен набор от атаки – бърза, бавна, ръкопашна и блокиране, Джак Спароу е способен да изпълнява десетки видове

Играта кефи дори и ей така, безсюжетно...

удари и движения според действията на своите противници, а усещането за "материалност", когато сабите се кръстосат, превръща битките в еуфорично изживяване, което си заслужава да се изпита.
Лошата новина е, че хванете ли веднъж цаката на бойната система (почти безпогрешно блокиране, последвано от проста комбо атака), битките се превръщат в монотонно повтаряне на една и съща комбинация от удари, докато комбометърът в горния ляв ъгъл се напълни догоре. Ще научавате нови комбинирани удари, но всички те се изпълняват по един и същ начин. Дуелите един на един са доста лесни, но нападнат ли ви няколко противници, правилата загрубяват и дори интелигентният избор на противник за всеки удар невинаги помага.
Макар че започвате с преиграващия ролята си на затворник Джак Спароу, чиято свобода ще извоювате със сабя в ръка и ковчег наместо сал, по-нататък в играта ще се отправите на епично приключение, към което скоро ще се присъединят Уил Търнър и Елизабет Суон. Можеха да са приятна компания – докато Джак ръси лафове на всяка втора крачка, Уил си мечтае за достоен противник,

Да пуснеш котва в Порт Конзола!

Pirates of the Carribean: At World's End е директен конзолен порт, който нито за миг не крие роднинските си връзки с PS2 версията. След инсталацията ще бъдете посрещнати от размити пиксели в резолюция 640x480, която ви препоръчвам бързо да поправите в настройките на играта. Не пропускайте да се запознаете с управлението, което изцяло залага на клавиатурата, без ни най-малко да страда от това. Заучете специалните икони на всеки един бутон – при PS2 те са отбелязани с познатите ви пиктограми, но при PC са заменени с нови, цветни икони. Графиката на играта е непроменена от PS2 версията и с размитите си текстури и нисполигонни декори изглежда архаично, но затова пък вижте само изискванията – дори притежателите на пенсионирани конфигурации ще могат да ѝ се насладят в пълната ѝ прелест. Гордите собственици на GeForce 8800 ще трябва да си тестват "желязото" другаде.

По ирония на съдбата само Xbox 360 версията на At World's End предлага далеч по-добра графика от last-gen визията, която PS2 и PC предлагат на геймърите.

Бий се като истински пират!

Ако си изправен срещу обикновена пиратска сган, не се хаби със силни удари и комбо атаки. Редувай бързи удари с ритници от близко разстояние – няколко убийства са достатъчни да се изпълни комбометърът, готов за следващия сериозен бос.

В близък бой редувай два удара с юмрук с ритник. Това нанася не само сериозни щети, но има шанс да събори противника ти, което ще го забави за известно време. Особено срещу няколко противници – колкото по-малко от тях ви точат нож в даден момент, толкова по-добре.

а Елизабет демонстрира съжаление към труповете около себе си.
На някои нива ще разполагате с всичките трима накуп с избор кого да контролирате във всеки един момент, докато останалите се управляват от играта. За пореден път AI-то е майка на лошите пирати, но мащеха за добрите – те не се справят така добре в битките като един опитен играч. Често ще трябва да избирате сериозно ранени герои, за да ги изтеглите от битката и лекувате в движение, за да не се налага да преиграваме нивото за пореден път. Което не е болка за умиране, защото от Disney са решили да не разочароват играчите с две леви ръце и ги връщат само няколко крачки назад в нивото с безкраен шанс да пробват отново.

Уил, Елизабет или Джак – можете да играете и с тримата

Като доказателство, че пиратите не само се избиват един друг, но и знаят как да се забавляват, из всяко от нивата на At World's End са разхвърляни и редица миниигри и странични забавления. Почетно място е отделено за тъй наречените Jackanism-и. Това са скриптирани анимации, в които Джак Спароу доказва защо е най-готиният пират, прекосил Седемте морета, докато вие се потите над изскачащи за кратко бутони и комбинации, които трябва да въведете на мига, за да продължи шоуто. Ако издържите докрая без грешка, славата на Джак полита в стратосферата и получавате нови скрити бонуси. Ако се провалите, можете да пробвате отново само ако преиграете цялото ниво. Недостатък на Jackanism-ите е, че докато на екрана се случват разни комични и екшън ситуации, погледът ви трябва да бъде забит в долната част на монитора, към изскачащите за кратко комбинации. Откровено казано, в God of War този вид механика бе решен далеч по-елегантно (някой да прати едно копие от шедьовъра на Дейв Джафи в офиса на Eurocon за бога!). Останалите миниигри са пиратски вариации на игра на зарове и покер, победата от които отключва специ-

обща оценка

★★★½☆

Това е йо-хо-хо играта на летния сезон! Повече екшън на квадратен метър левъл дизайн отколкото в три други игри по Disney филми!

Въпреки пълната торба с бонуси нищо на този свят или отвъд него не ще може да те принуди да преиграеш този иначе сносен конзолен порт.

ални пиратски карти, с които можете да играете, след като превъртите играта.

А краят не е толкова далеч, колкото предполагате. Ако попадне на кадърен в екшъните играч, Pirates of the Carribean: At World's End ще се задържи към четири-шест часа на монитора ви, преди да достигнете специалния финал, различен от този в филма. Докато тествах играта, още на първия ден неусетно достигнах шесто ниво, а нивата са само дванадесет. Така че сигурно се питате защо да давате парите си за игра, която е

Отключването на повечето от тях е истинско геймърско предизвикателство и най-вече към търпението ви, понеже ще се наложи да преиграете играта поне десетина пъти, за да се докопате до най-готиния меч в играта, всички пиратски покер карти или защо не възможността да изиграете играта не с Джак, а с някой второстепенен герой, включително от злодеите. Гледката на Дейви Джоунс, който пародира жестовете на Джак Спароу, е нещо, което заслужава да се види! Сред бонусите като че ли най-полезен е т. нар. Challenge Mode, в кой-

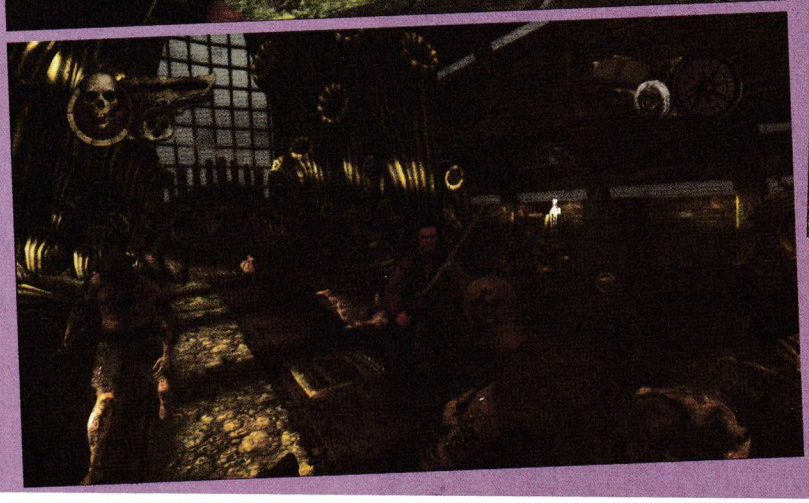
Врътнете ли я веднъж, ще се връщате за още!

само два пъти по-дълга от филма, по който е правена. Авторите са си задали същия въпрос и са предвидили около петдесетина заключени бонуси, режими на игра и екстри в играта, всеки с ясно описано в отделно меню изискване.

то ще можете да преиграете най-напрегнатите бойни сцени от цялата игра в надпревара с времето и непрестанно прииждащи противници. Колко от тях ще повалите, преди да пуснете котва на морското дъно, зависи изцяло от вас.

Няколко думи за графиката, анимациите и озвучаването. Може би ще си противореча с конзолното предупреждение в самото начало, но благодарение на разнообразния левъл дизайн играта далеч не изглежда толкова зле. Сериозни бъгове не се срещат. Анимациите са изключително плавни, правдоподобни и благодарение на тях героите от филма наистина оживяват на играта. Респект и за озвучителите – не, Джони Деп не си е дал гласа за играта, но този, който озвучава Джак Спароу, се е справил великолепно със задачата и ако още в началото съм ви развалил кефа с това изречение, едва ли бихте ни повярвали. Музиката е на много високо ниво благодарение на ударния саундтрак на филма, който динамично се надига в моменти на сблъсък на мечове. Истинска наслада.

На финала – няма защо да се лъжем: At World's End е една наистина посредствена игра. Но една много, много добра посредствена игра. Една много забавна, много динамична, много филмова, много лятна игра. Една много Джак Спароу игра. Какво повече може да иска човек в началото на юни?



автор: Борислав Анков

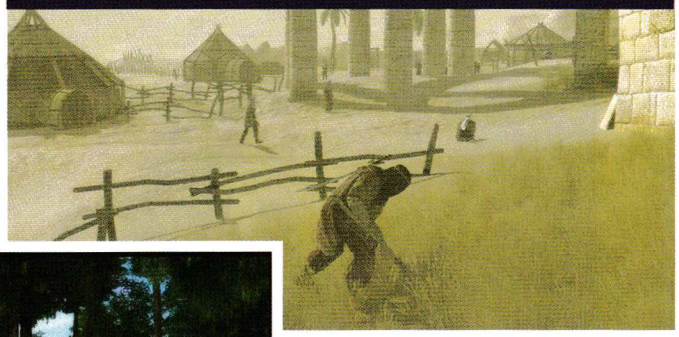
Two Worlds

Разработва: Reality Pimp
Издава: ZUXXEZ Entertainment, SouthPeak Interactive
Излиза: 9 май
Платформа: PC, Xbox 360
Жанр: епична екшън ролева игра от трето лице

Two Worlds е името на

най-приятната изненада на сезона,
която не си поставя за цел да пренапише историята на съвременните екшън ролеви игри, а просто да ви забавлява от начало до край и да не ви дава основание нито за миг да съжалите за избора си.
Това, което отличава играта от десетките представители на жанра, е великолепното съчетание на типични hack'n slash елементи с дълбока история и перспектива от трето лице, както и огромно количество играло съдържание. Явно на някоя от многобройните си работни оперативки някой гениален пич от Reality Pimp се е запитал нещо от сорта на: "Защо да слагаме от всичко по малко, след като може да сложим от всичко по много!?" Отговора ще намерите в играта – изобилието от предмети, на които ще се натъкнете, е изумително – стотици различни оръжия, брони, бомби, щитове и въобще всичко, от което се нуждае един безскрупулен наемник в тъмен фентъзи свят. Количеството е впечатляващо –
само броните в играта са над 500 вида.
Освен че всички те са уникални на външен вид, имат и значител-

Бойната система е опростена и се състои най-вече в кликане на левия бутон на мишката. Затова пък има някои тактики и тънки моменти, що се отнася до таймината на атаките.



Местностите в играта варират от гъсти гори и заснежени планини през обширни поля и плажове та чак до пустини и мъртви вулкани.

Множество врагове и неподозирани приятели ви очакват в изпълнените с живот градове на Анталор.

Конете са задължителна част от образа на фентъзи наемника. По време на игра ще се натъкнете на различни породи, различаващи се по външен вид и бързина.

Както сами можете да се убедите, от графична гледна точка Two Worlds е доста близо до върховите постижения в жанра.

"Не всякое злато сияе..."

Както всяко красиво нещо и Two Worlds не е съвършена. По време на близо тридесетчасовия си престой в Анталор, необходим, за да завършите играта, ще се сблъскате с някои дребни програмни грешки, които за щастие не са толкова сериозни колкото в Gothic 3, да речем.

За съжаление същото не може да се каже за сериозната липса на баланс, която неминуемо ще ви направи впечатление. Забравете за плавна крива за развитие на героя. Причината вероятно се крие във факта, че интегрирането на системата, позволяваща комбиниране на предмети и магии, явно не е добре изпълнено (и/или обмислено). В резултат след един определен момент ще установите, че имате в ръцете си персонаж, способен да засрами всички супергерои на Марвел, взети заедно – т. е. нанася четирицифрено поражение и убива дракон от разстояние, без дори да се задъха.

Казано по друг начин – ще имате усещането, че мамите, без да използвате чийтове.

Друг неприятен момент особено за притежателите на по-слаби машини (а и не само) е фактът, че в по-големите градове се наблюдава грандиозен срив на кадрите за секунда – точно в стил Gotihic 3.

За щастие авторите обещават да поправят тези проблеми в най-кратки срокове, а появилите се вече 4 софтуерни кръпки са достатъчно доказателство за сериозността на намеренията им.

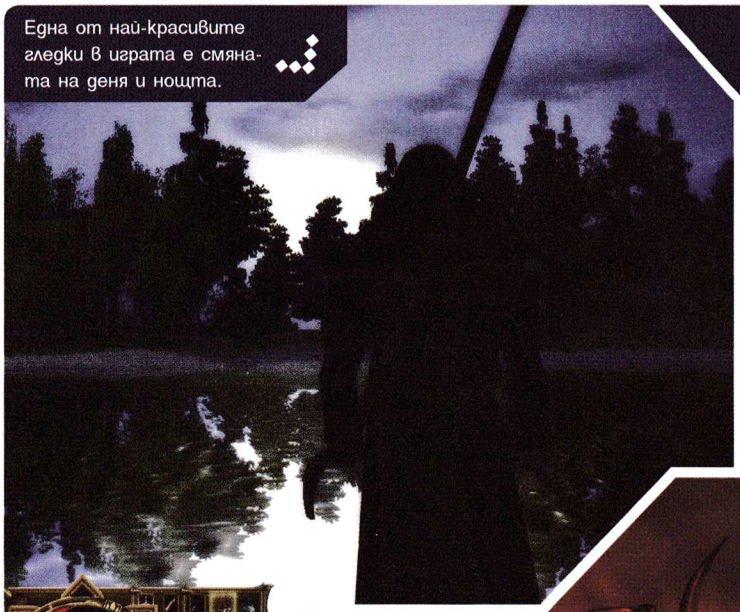
ни разлики в характеристиките, а мощта им можете да увеличите чрез добавяне на различни скъпоценни камъни в Diablo стил.

Подозираме, че в момента си мислите: много предмети + малък инвентар = големи главоболия за играча. Забравете тези си притеснения – благодарение на едно на пръв поглед дребно, но всъщност гениално дизайнерско решение този проблем е оставен в миналото. Просто еднаквите предмети (оръжия, брони и т. н.) могат да бъдат "сливани" (при това много лесно и бързо – просто ги влачите и пускате с мишката един върху друг – бел. ред.), като това значително подобрява показателите им и отваря допълнително място в инвентара ви. Интересен момент е, че повечето от предметите добавят различни бонуси към физическите характеристики на героя или към някое от специалните му умения, които също растат с натрупване на еднакви предмети от един и същ тип. Между другото кумулативният ефект важи и за магиите (подробности в карето, описващо системата от заклинания).

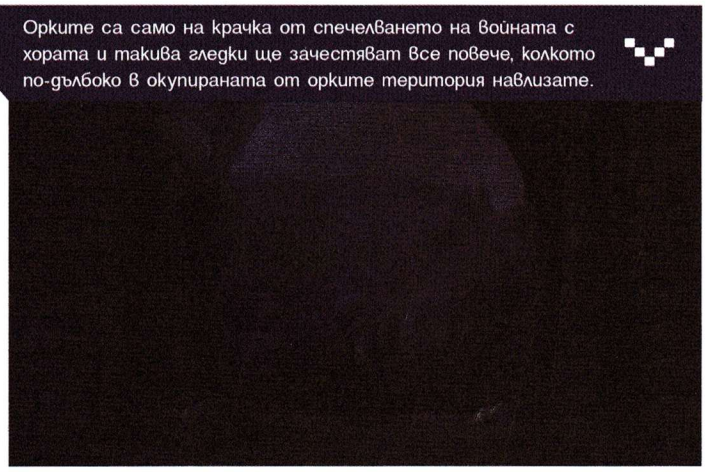
Прибавете към вече изброените плюсове на това заглавие и огромната (наистина огромна) игрална карта, изпъстрена с множество градове, села, пещери, руини, които просто плачат да бъдат изследвани.

Добрата новина е, че количеството не е за сметка на качеството – макар и огромен като размери, светът е достатъчно детайлен и разнообразен, за да поддържа жив интереса ви в продължение на дълги часове. В Two Worlds няма да срещнете два града (подземия, гробници и т. н.), които да си приличат един с друг, нито местности, вмъкнати в игралния свят на принципа "ръгай чушки в боба". Всяка една локация си има своя собствена история, създадена е с въображение и размах, изглежда (а често и звучи) правдоподобно, изпълнена с живот.

Вероятно тук е мястото да



Една от най-красивите гледки в играта е смяната на деня и нощта.



Орките са само на крачка от спечелването на войната с хората и такива гледки ще зачестяват все повече, колкото по-дълбоко в окупираната от орките територия навлизате.

Вълците и глиганите из горите са само за загрявка, това е истинското предизвикателство!

Не забравяйте да пренебрегвате труповете на убитите животни, някои от тях съдържат ценни съставки, които повишават характеристиките на персонажа ви.

Кой научи Гандалф от коя страна се държи жезълът?

Едно от най-големите достойнства на играта е доста идейната и оригинална магическа система. Имате на разположение пет магически школи (Air, Water, Fire, Earth, Necromance), а колкото по-добър ставате в дадена област, толкова повече заклинания ще можете да използвате.

Както вече споменахме, възможността за "сливане" е достъпна и тук – натрупването на заклинания от един тип увеличава не само силата и продължителността им, но променя (в посока нагоре) количеството мана, нужно за изричането им.

Решението на този проблем се нарича mana saver и представлява един от петте spell booster-а (нещо като катализатори за заклинания), използвани за прилагане на различен ефект върху магиите. Другите четири са damage booster (увеличава поражението), spell booster (усилва мощта на магията като цяло), summoning booster (повишава силата на призовано същество) и duration booster (удължава ефекта на магията).

отворим дума за историята и допълнителните задачи, които ще ви подтикнат да изследвате този свят, да го пребродите от край до край, да откриете онова, което го движи, което клокочи под привидно пастоналната му, идилична повърхност.

Не бихме искали да изпадаме в излишни детайли относно основната сюжетна линия, но държим да отбележим, че тя е една от най-силните страни на заглавието.

Под наглед простичката история на едно разделено семейство се крие нещо много по-голямо, древно и зло.

Опитите ви да я проследите докрай, да разплетете мистерията, която крие тя, почти сигурно ще бъдат проваляни от многобройните странични куестове, които ще получавате. Разнообразни и интересни, те често ще ви примамват да кривнете встрани от царския път на основната си задача в търсене на нови приключения и награди. Измежду многото класически допълнителни задачи ще се натъкнете и на някои особено оригинални и идейни хрумвания.

Почти задължително ще ви се предлагат няколко варианта за избор, които коренно ще променят изхода от конкретния куест.

Пример – задачата, която ще получите от главатарите на разбунтувалите се планински кланове. Основната ви цел тук ще е да разобличите фамилията Skeldern, която злоупотребява с дадената ѝ власт и заговорничи против краля. В същото време ще трябва да помогнете на клана Karga да възвърне позициите си. Вариантите, които ще ви се представят, ще са два – да убиете лидера на вражеската организация или да се внедрите в нея и бавно, но

Системата за развитие на персонажа

Както е модерно напоследък, Two Worlds не разполага с ограничение за клас. В началото на играта ви се предоставят определено количество точки, които да разпределите върху някои от четирите физически характеристики (сила, ловкост, жизненост и воля), както и такива, които да вложите в някое от 38-те специални умения. Оттам нататък всичко зависи от начина, по който разпределяте тези точки. Можете да направите своето виртуално аз отличен стрелец, побърз и мощен от Супермен, пред който дори Леголас би се изчервил като ученичка, или твърд като камък боец, който с едно намигване погубва животи. С напредване на играта ще трупате опит и вдигате нива, което (логично) ще ви даде още точки за разпределяне. Ограничения за специализацията на героя ви на практика няма, както се казва – въпрос само и единствено на въображение.

славно да събирате доказателства, които да доведат до пълното ѝ разобличаване. От друга страна, по всяко време ще можете да преобърнете нещата на 180 градуса – да се присъедините към Skeldern, предавайки Karga.

На практика чарът на тази игра не се крие в революционните иновации, прекрояващи рамките на жанра, очертан от гейм поредици като The Elder Scrolls и Gothic. Следвайки плътно максимата "Ако не е счупено – не го поправяй!", Two Worlds, от една страна, се заиграва с типичните за всяко екшън ролево заглавие от Diablo насам елементи като огромно изобилие от предмети и магии, сравнително проста система за развитие на героя и елементарна бойна механика (изчерпваща се с яростно набиране върху двата бутона на мишката). От друга страна, отрочето на Reality Pump поставя всичко това в центъра на един широкомащабен фентъзи свят – жив, дишащ и примамлив; отворен за изследване, но изпъстрен с достатъчно ясни и точни ориентири, за да не внушава чувство за объркване у играча.

В този смисъл Two Worlds определено успява да обедини (при това твърде успешно) два разделени до момента (несправедливо по наше мнение) ролеви свята – този на игри като Titan Quest, Diablo и Sacred и другия – на заглавия като Oblivion и Gothic. Препоръчваме горещо!

Маестро, музика!

Музиката е удивително разнообразна за заглавие от този клас, а подборът на някои от темите е истинска приятна изненада, сравнима с комбинацията от парчета на Queen и рицарски турнири, която видяхме във филма Knights Tale.

По време на пътешествията си из света на Анталор ще чуете и нежни, тихи мелодии, и пищни оркестрални изпълнения, и мощни китарни рифове с хардрок привкус.

Гласовете на актьорите, озвучаващи различните персонажи, като цяло са разнообразни – забележки имаме само към неадекватността на някои от диалозите, но честно казано, това е неизбежен недъг, типичен за игри от такъв мащаб.

Samsung HT-X30

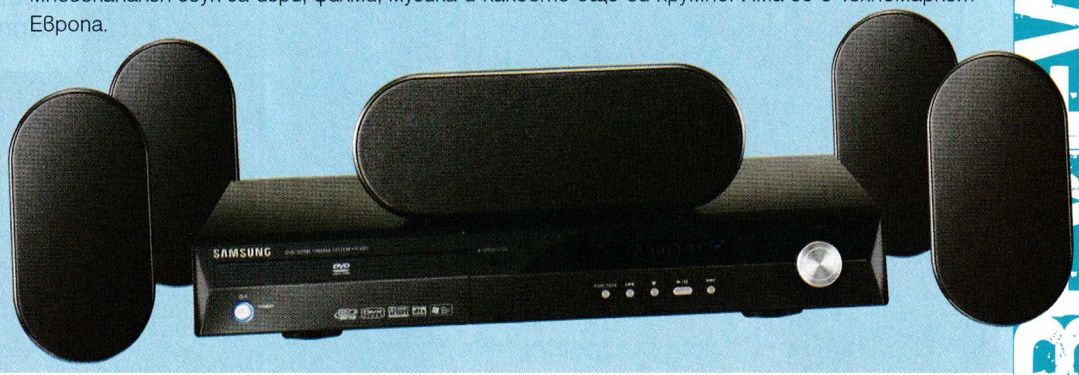
Ще ви вкараме една свежа лятна идея

Дано не ви се стори прекалено щуро, но установихме, че вече няма никакъв смисъл да давате грешни пари за 5.1 аудиосистема за компютъра си.

Не, не твърдим, че е време да преминете на слушалки, понеже на съседите ви им е писнало да слушат по 24 часа в денонощието звънтенето на мечове или рева на мечки, демони, немъртви рицари и прочее Two Worlds сволоч.

Просто имаме за вас едно по-универсално предложение: Samsung HT-X30. Да, това е система за домашно кино. Или както ѝ казват – "домашно кино в кутия". Защо в кутия ли? Ами защото е ултракомпактна, но по нищо не отстъпва на пълноформатните си събратя. В конкретния случай за 429 лв. ще получите сборна мощност от 800 вата, възможности за възпроизвеждане на какво ли не (от обикновени аудио CD-та през MP3-ки до DVD-Audio/Video и DivX) плюс USB вход (да можете да си вържете MP3 плейър на Samsung или iPod за това нещо) и цифров HDMI порт.

Всичко това с размери, които ще ви позволят без проблем да си го сврете под бюрото, да го закачите към звуковата си карта с един кабел за 2 лв. и да имате едновременно многоканален звук за игри, филми, музика и каквото още ви хрумне. Има го в Техномаркет Европа.



Легенда

1 – Столица
2 – Голям град
3 – Регион
4 – Локация

Символи

1 – Телепорт
2 – Източник на мана
3 – Олтар за възкресяване
4 – Търговец
5 – Оазис
6 – Вход на пещера
7 – Лагер
8 – Гробище
9 – Руини
10 – Крайпътен знак
11 – Кула
12 – Куест/задача за изпълнение

Превод на легендата към картата на Анталор

обща оценка

Приятни геймплей и история, огромно разнообразие във всеки един аспект!

Тотална липса на баланс, чувствителен спад на фреймрейта в градовете

Алхимия

Two Worlds предлага на по-изобретателните играчи широко поле за изява в лицето на прекрасно реализираната алхимическа система. Смело може да кажем, че става дума за един от най-простите, ефективни, лесни за употреба и най-важното – наистина полезни механизми за комбиниране на различни съставки, които сме виждали в игра от този клас. Принципът на действие е елементарен – имате на разположение множество съставки под формата на билки, руди, скъпоценни камъни и дори вътрешности на животни. Останалото зависи от собственото ви въображение.

Ето няколко полезни рецепти:

1xEEC+1xTE= Vitality +10, PP +130
1xEEC+1xTE+1xDR= 7200-8000 damage heavy bomb
1xEEC+1xTE+1xWDE= Vitality +12, mana +160, PP*+ 160
1xEEC+1xTE+1xWDE+3GB= Vitality +16, magic +12, mana&PP +210
1xNF+1xGB= Magic +4
1xBSP+1xDS= Protection(cold, ice, fire, physical) +260, strength +2
1xBSP+1xD+1xS+1xEEC= Strength +2, PP +608, Protection (cold, fire, lightening) + 408

Учители

Подобно на игрите от Gothic поредицата и в Two Worlds, за да започнете да развивате дадено умение, първо ще трябва да откриете съответния учител, който да ви помогне да го усвоите. Ето кратък списък на въпросните майстори и къде можете да ги откриете:

Berserking – The Brotherhood Camp
Double Blade – The Brotherhood Camp
Deadly Pirouette – The Brotherhood Camp
Stun – The Brotherhood Camp
Unhorse strike – The Brotherhood Camp
Balance – The Brotherhood Camp
Knock Down – The Brotherhood Camp
Starting draw – Vesit's horse farm
Overdrawing – Vesit's horse farm
Death strike – Forest between sea and horse farm
Stealing – Forest between sea and horse farm
Disarming arrow – Cathalon/Eastern military camp
Multi arrow – Cathalon/Eastern military camp
Piercing – Cathalon/Eastern military camp
Blinding arrow – Cathalon/Eastern military camp
Sword break strike – Cathalon
Feint – Cathalon
Burn – Cathalon
Pull shield strike – Cathalon
Stone skin – Rovant/Enclave
Alchemy – Rovant/Enclave
Water Magic School – Tharbakin/Qudinar/Cathalon
Earth Magic School – Tharbakin/Qudinar/Cathalon
Necromancy – Rovant/Enclave

Съвети:

• Объркали сте тотално развитието на героя си? Не се притеснявайте, блъскането на глава в стената не е единствената алтернатива в случая. Точно за такива разсеяни пичове като вас са предвидени т. нар. Soul Masters. Това, което правят, е да възвръщат вече похарчени skill points за символична сума. Можете да ги намерите в Cathalon (до фонтана) и Qudinar.
• Не хабете мат'ряла! Макар и незадължително, препоръчително е при направата на отвари да избягвайте смесването на съставки с постоянен ефект с такива с временен.
• Винаги се оглеждайте за телепортите, разпръснати из картата. Веднъж активирани, те могат да се използват по всяко време и осигуряват мигновен достъп до желаната локация.
• Не бъдете байганьовци, а отделете от времето си да съберете еднакъв set броня, ботуши и т. н. Това ще ви осигури солидни допълнителни бонуси към показателите на дрешките.
• Всяка от петте фракции преследва собствени цели, които често влизат в разрез с идеалите на другите. Затова е добре внимателно да обмислите кого искате за приятел и кого за враг, преди да действате.
• За тези от вас, които не се свенят да използват чийтове, сме приготвили кодовете за пет бонус предмета в играта.

CNS-MP1F е лек спортен плейър с оранжево-черен дизайн и ярък OLED дисплей. С тегло едва 35 грама и два типа слушалки, включително за носене зад врата, той е наистина специален. Можете да го защипете за екипа си по време на дневния крос, без да се притеснявате от падане на слушалките. Високият контраст на дисплея гарантира, че ще го виждате дори в слънчевото утро. Ползвайте CNS-MP1F още като FM радио, диктофон и USB преносима памет за споделяне на цифрови данни за работа и забавление.

CANYON
www.canyon-tech.com

Продукти на Canyon ще намерите в:
София: ЖАР Компютри, (02) 822 1000
Стантек, (02) 926 6969
Мултирама, (02) 400 6620
Евроофис, (02) 975 3542
Виртуална зона, (02) 925 9930
Voodoo Computers (02) 946 1398

Пловдив:
Адроит Електроникс, (032) 637 963
Бургас:
2 Плюс България, (056) 843 907
Рива, (056) 842 323
Панда 3 Плюс (056) 811 440

DISTRIBUTED BY
ASBIS®
www.asbis.bg

автор: Никола Папукчиев

Играй като бразилец!

...или поне побъркай другарчетата с про гейм триковете за UEFA Champions League 2006–2007, които GamePlay споделя специално за теб.

Забележка: Тези трикове и заучени номера не гарантират 100% успех. За никой от тях не даваме обещание, че ще се получава всеки път. Повечето от тях вършат работа и за FIFA 07 и за по-ранни версии на играта на EA. За да играете в интернет, е необходимо да сте си закупили лицензно копие на играта и да използвате валиден CD ключ. Описаните движения са с клавиатура, но и с гейм пад е същото.
Ако сте открили неточност или желаете да допълните нещо, пишете ни на gameplay@hiend.bg.

1. Начало на играта:

Преди да започнете да играете, изберете отбор, с който да се състезавате постоянно, за да успеете да научите спецификата на всеки един от играчите му. Научете кои са звездите (ако има такива, ги познавате по звездичката над тях, когато ги контролирате в игра) и с какво са по-добри те, за да ги използвате пълноценно (внезапни шутове от по-далечно разстояние, спринтове и т. н.). Имайте предвид, че много играчи в интернет директно отказват да играят срещу Barcelona и Manchester United (а някои дори и срещу Chelsea) заради прекалено силните качества на техните играчи (Меси, Роналдиньо и Ето'о са недостижими, а Кристияно Роналдо, Шевченко и Балак са направо извънземни), така че имайте това предвид, ако сте се спрял на някой от тези отбори. Естествено, ако сте патриот и започнете с "Левски", ще ви трябват много умения и късмет, за да поддържате интернет рейтинг около 1600 с отбор с толкова слаби показатели. Бъдете готови за неточни шутове и пасове и по-бавни футболисти.
Подредете титулярите така, че да се възползвате максимално от техните силни страни (по-силен крак, скорост, дрибъл, спиране, центриране и т. н.)

2. Тактика

Изберете тактическа схема. Крайно нападателната 3-4-3 върши чудеса за мен, защото противникът рядко очаква такова разпределение на играчите и ако сте дори и малко по-добри от него, задължително ще бележите повече. Не забравяйте да сложите футболистите на точните им постове преди мач. Защитата при 3-4-3 е кошмарна, но повечето играчи в интернет нападат индивидуално с нападател, а изкуствената засада и преса в центъра също помагат. Ако водите на по-силен от вас играч и е минала първата третина от второто полувреме, можете да обърнете веднага схемата на 5-4-1 и да извадите двама нападатели за сметка на двама нови защитници. В истински мачове това звучи крайно, но в играта помага да постигнете сигурност във вашето наказателно и да играете на контраатаки, които са много ефективни, когато в края на мача противникът ви е окупирал.
Поведението на отбора се контролира в игра от NumPad клавишите. След дълги тестове открих, че най-подходящи са 8 и 2 (преса в защита и всички в наказателното при нападение) за защита и нападение (със задържане на клавиша Q се превключва изборът на атакуваща и защитна стратегия). В някои случаи, ако противникът играе с дълги извеждащи пасове от своята половина, е добре да превключите от PR (преса) на OT (изкуствена засада), за да неутрализирате дългите извеждащи подавания.

3. Съвети и трикове:

От центъра: Началото е ключова позиция. Ако играете срещу доказано по-добър играч, върнете топката от центъра, изчакайте играчите ви да се изтеглят напред (помогнете им с Q) и започнете с дълги или къси пасове. Ако желаете да събудите респект и усещане за превъзходство, можете да започнете индивидуална атака директно от центъра: затичвате се и имате да минете точно двама футболисти, за да стигнете до чуждото наказателно и на позиция за евентуален шут през защитата. За целта спирайте да спринтирате точно преди противниковия играч и сменяйте посоката на движение, за да го минете, и ако имате късмет, ще стреляте от пред дъгата на наказателното, докато неговите защитници са подредени на линията на наказателното.

От топка в ръцете на вашия вратар: Много успешен трик е да пуснете топката в краката на вратаря, той да се затича няколко метра и от дъгата пред наказателното да центрира силно напред. Ако няма засада или последният защитник не изчисти с глава, има голяма вероятност вашият нападател да овладее топката първи и да излезе сам срещу вратаря на спринт.

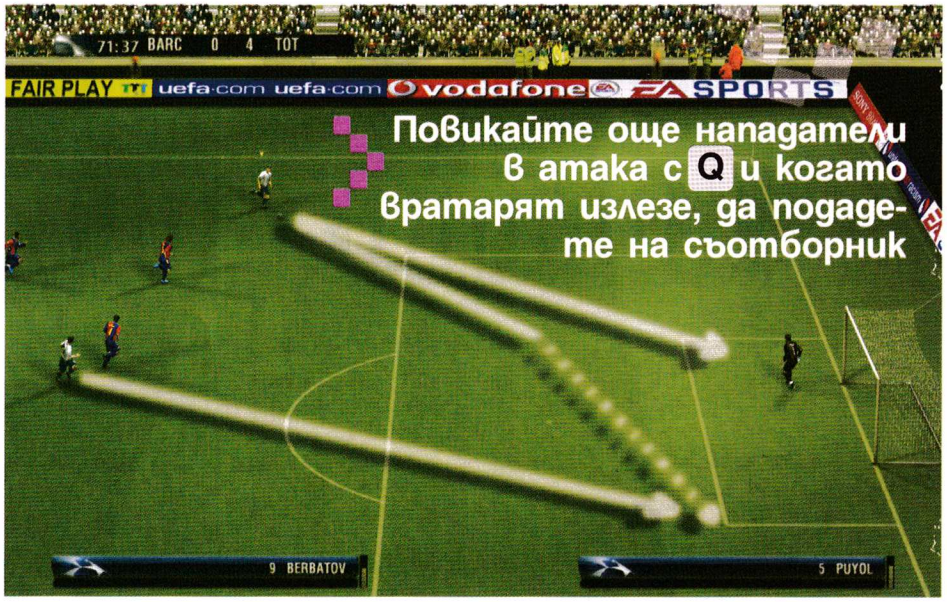
Сам срещу вратаря: Най-сладката, същевременно и най-трудната ситуация в мач. От EA са се постарали да елиминират наличието на 100% схема за вкарване на гол, но някои неща са ясни: стреляте от извън наказателното само ако вратарят излиза към вас, иначе шансът за гол е по-малък. Винаги се стремите да сменяте посоката непосредствено преди шута (ако тичате под ъгъл, се обръщате фронтално или в обратната посока на вратата, ако тичате фронтално, се обръщате леко в ъгъл преди шута). Вратарят може да бъде прехвърлен много лесно с A, ако излезе срещу вас, пробвайте на тренировка докъде трябва да бъде силата на шута. Най сигурно е още докато наближавате наказателното, да повикате още нападатели в атака с Q и когато вратарят излезе, да подадете на съотборник, който да стреля в опразнената врата. Ако вратарят стои на гол линията, наближете малкото наказателно и стреляйте с голяма сила. Ако нападате по аут линията, никога не стреляйте в близкия ъгъл. Понякога, тичайки по линията към вратата, е добре да стреляте право напред и след шута да прибавите парабола със стрелките, за да вкарате до далечната греда. Използвайте C, когато влезете в наказателното, за да се придвижите прецизно до добра позиция за стрелба.

Корнер: При корнера също както при всяка борба за първа топка е важно вашият играч да заобиколи пазача си и да застане пръв, за да играе с глава. Ако центрирате по-близо до вратата, шутирайте по-силно, за да прехвърлите вратаря. Добра идея е да подадете на най-близкия до вас играч – застанал обикновено на ъгъла на наказателното, и след това според ситуацията да финтирате и стреляте директно под ъгъл във вратата – или да напреднете и да центрирате отблизо. Често пъти се случват мелета заради струпалите се играчи и шансът за гол е голям.

Дузпа: Златното ни правило – бийте в средата! Иначе шансът да уцелят посоката ви е 50%, а точното място, на което ще биете – 25%. Ако просто натиснете стрелка напред и чукнете леко D, ще вкарате винаги, стига вратарят да скочи нанякъде. Понякога съм вкарвал по 2–3 дузпи на мач така само заради презумпцията на противника, че няма да бия отново в центъра на вратата.

продължава в следващия брой

Добра идея е да подадете на най-близкия до вас играч – застанал обикновено на ъгъла на наказателното



Повикайте още нападатели в атака с Q и когато вратарят излезе, да подадете на съотборник

Топнападателят на националния отбор по волейбол Владимир Николов:

Компютърните игри не са вредни

Владо Николов е един от най-добрите ни волейболисти и запален геймър. Завършвал е 20-и в Европа на WarCraft III, първи в България на StarCraft, а и сам няма спомен колко нощи е прекарал пред Heroes III. GamePlay се поинтересува какво мисли той за гейминга, за общото му с волейбола и за ползите и вредата от тези забавления.

Какво е общото между електронните и останалите спортове?
Напоследък общите неща тепърва започват да се очертават, тъй като спортовете под името, под което са познати, са в по-голямата си част професионални, докато електронните спортове тепърва се обособяват като такива. Общото е стремежът за победа и състезателният характер на съревнованията.

А кое е най-различното?
Различното е, че при спортовете в по-голямата си част човек зависи поравно или в по-голяма степен от физическите си възможности, докато при електронните спортове мисловните такива са на по-високо ниво. Тоест, ако трябва да сравняваме електронните спортове с някой от съвременните, може би те най-много се доближават до шахмата.

Най-важният ни въпрос е: конзола или компютър?
Компютър.

А би ли играл на конзола?
Смятам, че в момента компютърът предлага повече свобода и при всички положения аз като фен главно на стратегиите определено бих казал, че компютърът превъзхожда конзолите многократно.

Какво, откога и защо играеш?
Първото нещо, на което съм играл много, бяха Lode Runner, Aztec и Karateka още на "Правец" осмиците.

От коя игра започна да играеш сериозно в мултиплейър?
Първото нещо, което играх в мултиплейър, беше Heroes 2.

Често срещано мнение е, че компютърните игри са вредни, какво е твоето мнение по въпроса?
Не смятам, че компютърните игри са вредни. Всичко може да бъде вредно или полезно в зависимост от дозировката. Ако пиеш по едно кафе на ден, това със сигурност би било полезно, ако пиеш по 15 – със сигурност ще бъде вредно. Така че според мен компютърните игри не са вредни, но в зависимост от възрастта трябва да има и различна дозировка.

Нещо да си жертвал заради компютърните игри?
Не бих казал, че съм жертвал нещо за компютърните игри.

Най-голямото постижение в спортната ти кариера?
Европейски клубен шампион на клубно ниво и трети на световно първенство.

А най-голямото ти гейм постижение?
20-и в Европа на Free For All по Warcraft.

Доколкото знам, имаш и титли на StarCraft турнири в България с партньора си?
Да, така е, но все пак 20-и в Европа е далеч по-престижно от първи в България.

Какво научи от игрите?
Английски.

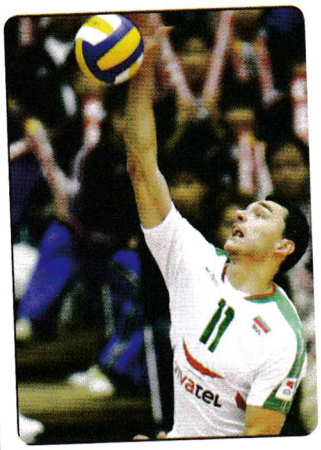
Последните три игри, които си играл и играеш?
WoW: Burning Crusade, Medieval: Total War и Neverwinter Nights 2.

Като изключим чисто техническия напредък на игрите, коя е най-добрата игра за теб?
Много сложен въпрос. Ако мога да кажа няколко, веднага се сещам за Heroes 3 и StarCraft: Brood War – вечните игри.

Ден преди Blizzard да обявят новото си заглавие, ние те питахме какви са очакванията ти и ти каза, че това най-вероятно ще бъде StarCraft 2 и позна. Ще споделиш ли на какво бе базиран изводът ти?
Със сигурност нямаше да бъде Diablo 3, тъй като при наличието на World of Warcraft каквото и да било продължение на Diablo би било безсмислено поне във вида, познат ни от първите две части. StarCraft 2 или нещо друго в света на StarCraft беше явният отговор. StarCraft 2 звучи вълнуващо.

Да поговорим малко за волейбол. Прекара един сезон в Япония, къде отиваш сега?
Все още не е 100% сигурно, но по всяка вероятност ще се завърна в Европа.

Всяка година вдигате България на



крака и винаги се стига до последната четворка, какво ни липсва, за да сме първи?
От година на година – все по-малко неща. Това че се доближихме до най-добрите, беше дълъг и труден път, който за щастие мисля, че в по-голямата си част извървяхме. Тази и следващата година мисля, че тепърва националният отбор по волейбол ще покаже максимума от възможностите си, тъй като имаме хора, които са способни да играят на най-високо ниво.

Сравняваш ли медийния шум и емоциите около футбола с тези около волейбола?
В никакъв случай не смятам, че е коректно да се сравняват двата спорта, тъй като футболът е Цар Футбол, а волейболът е само един спорт. Колкото до оценката, аз смятам, че волейболът в България, особено когато националният отбор играе, е по-популярен отколкото футбола. Еуфорията, която беше създадена след нашето представяне на световно първенство, беше подобна на тази, която се случи след световното по футбол от 94-а година – нещо, което е изключително красноречиво. Съгласен съм, че ако футболът достигне подобно ниво, резултатът би бил многократно по-голям, но по стечение на обстоятелствата футболът в България не е на нивото на волейбола и аз смятам, че от тази гледна точка волейболът е по-добре оценен от масата хора. Колкото до финансовата част на нещата – в 90% от случаите нещата стоят така: предлага ти се договор, ако искаш, го приемаш, ако не искаш, не го приемаш. Хората получават толкова, колкото заслужават. Ако смятат, че заслужават повече, не трябва да приемат договорите, които им се предлагат. И в професионалния гейминг е така.

Да се върнем на игрите – четеш ли някакви медии и какво мислиш за тях, както и за списание Gameplay?
Когато съм в България (само през лятото) – чета. Gameplay включително. При всички положения геймърите в България заслужават да имат списание, в което да се пише компетентно за игрите и което да може да служи не само като прозорец към света на игрите, но и като един вид наръчник, помагащ на начинаещите геймъри да се запознаят с най-специфичните особености на всяка игра.

Какво би посъветвал читателите, защото голяма част от тях, предполагам, биха искали да постигнат твоите успехи.
Труден въпрос, тъй като аз не смятам, че съществува една философия, която да важи за абсолютно всички хора, но ще кажа нещо, което може да прозвучи като клише, но наистина го вярвам: вярвайте в мечите си, преследвайте ги, работете усърдно и ако достатъчно силно желаете и достатъчно сериозно работите – ще ги постигнете.

Платформа: Windows, Linux, OS X
Изисквания: 266 MHz CPU, 64 MB RAM, 16 MB Video
Интерфейс: USB

автор: Александър _Nocturnal Божинов

Килимче за танци

Чували ли сте за Dance Dance Revolution?

Това беше въпросът, с който отвръщахме на всички запитвания какво правим в последно време. Не е лесно за обяснение във всички възможни смисли на израза. За щастие сега имаме снимки.
Ето как протече историята: Четвъртък сутрин. Главният влита при нас със странна усмивка и споменава нещо за "изненада". Следваме го. Отвежда ни до самотен, средноголям кашон. В кашона се съдържа чуждоземно устройство. Сглабяме подобните му на пъзел меки части и ги пъхаме в калъф. Размотаващият се кабел отива в най-близкия компютър. Инсталираме софтуера от приложения диск, оглеждаме се и... почти цялата редакция се е събрала при нас. Особено женската част. Още при рутинната настройка на "бутоните" настава известен хаос, породен от, смеем ли да го кажем, вълнение. Периферията функционира като нормален геймпад (или пък в комбинация с такъв) и може да се използва за практически всяка игра. Опитахме няколко, усещането е коренно различно и ще ви даде съвсем нов поглед върху познатите заглавия, дори да не свикнете да ги играете с килимчето.
Конкретното му предназначение обаче ни връща на въпроса в началото. Чували ли сте за Dance Dance Revolution? Римейк на популярна аркада, играта излиза 2001 г. за PlayStation и – ами да кажем просто, че оправдава последната дума от името си. "Танцов симулатор". На екрана излизат посоки. Вие стъпвате в тях на килимчето. Фурор! При нас софтуерът беше StepMania – почти 100% клонинг на оригинала, само че безплатен и, разбира се, за PC. Споменавайки проценти, статистиката показва, че от тълпата, която се отби да види килимчето, 1/5 казаха, че обезателно ще си вземат такова, 1/5 категорично отказаха да стъпят на него (някои по-късно все пак се решиха), а всички опитали се забавляваха и биха пробвали пак. Колкото до самата игра: закоравели геймъри или скучни, обикновени хора, тъкмо проходили на два или три крака (макар че бастунът може да се разглежда и като чийт), мъже или жени – всички до един могат да играят това заглавие поотделно, заедно или един срещу друг. Играейки, сте напълно свободни, даже насърчавани да проявявате креативност (кой казва, че трябва да използвате само краката си или пък само своите например?), а на по-високите нива на трудност изживяването си е пълнокръвна физическа тренировка. Музиката? Доволно разнообразна. Можете да вкарате и своя, като сами програмирате стъпките или вземете готови такива, създадени от активното онлайн къмюнити.
Сега само ако определени хора успееха да преодолеят неувереността в мъжеството си... Този автор например дори не трепва от дъги, цветенца и еднорози, но проведе сериозна вътрешна борба преди теста.
Препоръчваме!

JAR Computers

София, ул. Гюешево 83, тел: 822 1000,
www.jarcomputers.com; e-mail: office@jarcomputers.com;
София, ул. Черковна 77, тел. 943 30 31;
София, ул. Дамян Груев 60, тел. 952 57 80, 953 39 90;
София, жк Младост 2, ул. К. Каприелов, бл. 260, тел. 974 55 72

- Подложка за танцуване USB без цип - 63,00 лв. с ДДС
- Подложка за танцуване TV без цип - 69,00 лв. с ДДС
- Подложка за танцуване USB с цип - 77,00 лв. с ДДС
- Подложка за танцуване TV с цип - 82,00 лв. с ДДС

МАГАЗИНИ И ДИРЕКТНИ ПРЕДСТАВИТЕЛИ JAR COMPUTERS: Асеновград - 22480; Благоевград - 831212; Варна - 334488; В.Търново - 600696; В.Търново - 606206; Враца - 663301; Г.Делчев - 60 058; Дупница - 52769; Лом - 0878797260; Монтана - 304304; Пазарджик - 444670; Перник - 630060; Плевен - 824751; Пловдив - 623307; Русе-830534; Сандански - 31183; Сливен - 637736; Хасково - 663505

ОТОРИЗИРАНИ ПАРТНЬОРИ: Ботевград - 81008; Бургас - 843904; Видин - 600632; Казанлък - 66044; Кюстендил - 0898620056; Ловеч - 625925; Разград - 660908; Русе-872284; Свищов - 43091; Троян - 63123

ЛЮТ

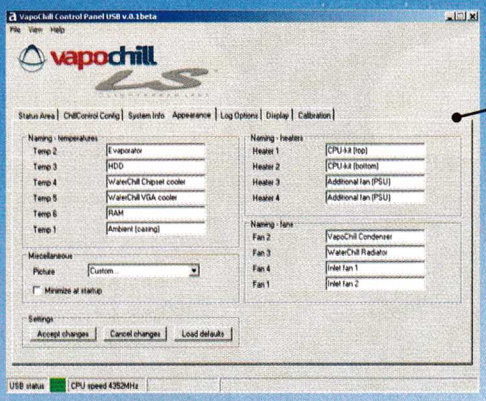
Asetek VapoChill Lightspeed

Ако си просто юзър, който пет пари не дава какво става в компютърната кутия и единственото, което те интересува, е да можеш да цъкаш игри и да чатиш – то по-добре пропусни небрежно тези две страници. Тук ще представим едно крайно нестандартно охлаждащо решение, което само истинските хардкор овърклокъри ще оценят – Asetek VapoChill Lightspeed. Спираме обаче да пишем празни приказки, че ни замръзнаха пръстите от тези -54 °C...

Контрол:
Управлението на VapoChill Lightspeed е по-лесно и от игра на бутилка! Необходим ти е само свободен USB порт и една програмка и вече поемаш контрола върху четири вентилатора, техните обороти и температурите в четири сектора. Цялата тази информация може да я показваш и на ултрагъзарския син дисплей точно на предния панел на охлаждането.

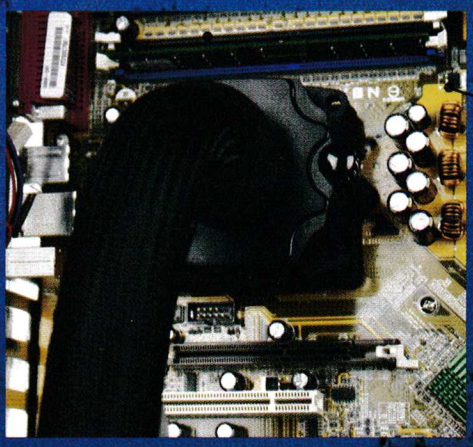
What the fk?**
Както си разбрал вече, това не е просто охлаждане. Нарича се фреоново и за постигане на изключително ниски температури работи на същия принцип, на който хладилника ти. Елементите са едни и същи, но основната разлика между двете устройства е, че VapoChill Lightspeed достига температури от порядъка на –54 °C! Това постижение дължи на ултратихия си и мощен компресор.

СТУД!



Черно на бяло:
Колкото и да си пишем, нищо не говори така, както реалните резултати. Използвахме AMD Athlon 64 FX-57 процесор на стандартна тактова честота от 2.8 GHz. При фабричното въздушно охлаждане не повишавахме честотите, с водно постигнахме максимум 2.9 GHz, а пък с Asetek VapoChill Lightspeed компютърът беше стабилен на цели 3.45 GHz! Още някакви доказателства, че това не е просто обикновено охлаждане

Защо?
Наистина си задай този въпрос преди закупуването му. Ако винаги гониш максималната производителност от процесора си и водното охлаждане вече не те задоволява напълно – то това е твоят избор. С него ще може да изстискаш и последния мегахерц от новото си CPU, а температурата му ще е все така под нулата.



Без значение:
Какъвто и да е процесорът ти – няма проблем. Преходници – бол, така че независимо дали си с Athlon 64 или някой нов Core 2 Extreme – важното е потенциал да има чипът! Мисли му само как ще дигнеш още множителя и FSB-то, със закрепянето на Vapochill-а проблеми нямаш!

автор: Драгомир Дончев

Новите Blizzard

Ерата след Ропър, Бревик и братята Шейфър

Как и защо се стигна до StarCraft II?

Няма друга гейм компания, която да има повече многомилионни бестселъри в портфейла си от заглавия. Няма друга компания, която може да си позволи 4 и повече години за разработка, а на финала, вместо да вбеси феновете си, да пожъне поредния феноменален успех. Няма друга компания, която да предизвиква такова чувство на благоговение и трепетно очакване, когато синьото ѝ лого изплува за пореден път от тъмнината на монитора – отново, след дълги, дълги години на очакване. Няма, просто няма друга компания като Blizzard Entertainment!

Златният еталон

През годините много хора са се опитвали да обяснят феномена Blizzard. Някои търсят причините за невероятния успех на компанията в уникалния модел за разработка, използван от студиото – когато говорим за изпипване докрай, до най-дребния и привидно незначителен детайл, когато става дума за разработчик, спазващ докрай пословичното правило "When it's done!" ("Когато е готово!"), Blizzard просто нямат равни.

Факт – в тези (а, честно казано, и в някогашните) времена, когато един от най-големите бичове за PC игрите е именно липсата на "полировка", на баланс, очевидната недовършеност на т. нар. финален продукт и вбесяващото изобилие от глупави програмни грешки, подходът на Bliz беше, е и ще си остане нещо наистина изключително.

От ранните Amiga портове (които днес едва ли някой си спомня, а става дума за игра по "Властелинът на пръстените", представете си), през уникални сайд скролъри като The Lost Vikings и Blackthorne до първия им мега селър – Warcraft: Orcs & Humans, Blizzard Entertainment винаги са се проявявали като изключителни майстори, създатели на игри от висока класа, недопускащи компромиси с крайния резултат от работата си.

Разбира се, има и автори, които, анализирайки истори-

ята на компанията, твърдят, че Алан Адам, Майкъл Морхейм и Франк Пиърс (основали през 1991 г. Silicon & Synapse, преименувана по-късно в Blizzard Entertainment) са просто трима късметлии, имали щастието да вземат правилните решения, оказвайки се в правилното време на правилното място.
Всъщност, обективно погледнато, причините едва ли са от значение – не и за милионите фанатични почитатели на WarCraft, StarCraft и Diablo – светата Blizzard-ска троица, издигнала американското студио до легендарния статус на "златна компания", която просто не може да сгреши.

Blizzard Dark

Това, разбира се, е едната страна на медала. Поглед към неговата тъмна, нелицеприятна страна разкрива фиаското с прекратения буквално месеци преди финалната права проект WarCraft Adventures (приключенска игра във вселената на WarCraft, която така и не вижда бял свят) и непрестанният отлив от талантливи дизайнери през последните няколко години, най-фаталният от които безспорно е едновременното напускане на ключови фигури като Бил Ропър (един от бащите на WarCraft вселената), Дейвид Бревик, Макс и Ерик Шейфър – креативното и идейно ядро на някогашната Condor Entertainment (по-късно Blizzard North) – създатели на култовото Diablo.

На практика корените на настоящата история се крият именно в този солиден удар по репутацията и статута на студиото – тежък професионалист, привидно застрахован от неудачни решения и сериозни трусове.
Както често става в подобни случаи, причината, с която квартетът, формирал месеци по-късно Flagship Studios (Hellgate: London), мотивира напускането си, е "творчески различия" – изтъркано корпоративно клише, зад което вероятно се крие най-старата причина на света: креативни ограничения.
Истината е, че макар да има някои несъмнени и доста сериозни предимства, типичният Blizzard модел за създаване на игри страда и от някои скрити недъзи, основният от които е свързан с лимитиране на възможностите за експериментиране с нови идеи и концепции. Всеки, добре запознат с творческата история на "Златната компания", ще ви каже, че в рамките на точно това студио, изповядващо максимата "Ако не е счупено, не го поправяй", смел и доста нестандартен проект като Hellgate:London едва ли би получил зелена светлина.
След напускането на Ропър, Бревик и братята Шейфър за Blizzard настават тежки дни. Буквално за една нощ креативният потенциал на компанията намалява наполовина, тъй като отцепването на четиримата талантливи дизайнери практически слага края на Blizzard North.
През лятото на 2005 г. компанията официално обявява, че закрива "северното" си поделение.
Логично през този период студиото се концентрира върху старите, познати неща – разработки, дело на оригиналното ядро от артисти и дизайнери.
Появата на WarCraft III, макар да не повтори дословно успеха на предишния мега RTS хит на Blizzard – неповторимия StarCraft, се възприе добре от по-голяма част от феновете.
За съжаление една немалка група от тях остана разочарована от идейния "даун-

Пет причини, заради които StarCraft II ще успее (според FiringSquad):

1. Защото StarCraft II ще е StarCraft II. Казано по друг начин – той няма да е нито Age of Empires, нито Company of Heroes, нито Supreme Commander или Command & Conquer III. Тази игра няма да е революция, трудно ще е дори да се определи като еволюция. StarCraft II ще е точно толкова StarCraft, колкото Diablo II беше Diablo. It's the Blizzard's Way! Ако очаквате друго, подгответе се за разочарование.

2. В този ред на мисли – игралната механика освен леки визуални корекции едва ли ще претърпи драстични промени. При това едното не е непременно свързано с другото. Преминаването от изометричен 2D енджин към триизмерна платформа не означава автоматично вмъкване на опция за скалиране на перспективата и zoom от птичи поглед до нивото на отделния юнит. От геймплейния трейлър ясно се вижда, че ще получим все същата класическа RTS камера, показваща игралното поле в ниска до повърхността, близка перспектива, което значи едри, солидни юнити и все същото "интимно" усещане в битките.

3. StarCraft II ще бъде основно мултиплейър игра. Правена с мисъл за мултиплейър, с идея за съревнование между човешки противници и акцент върху играта в мрежа. Самият факт, че беше анонсирана именно в Корея – Меката на SC мултиплейъра, говори достатъчно в подкрепа на това твърдение.

грейд", който претърпява WCIII концепцията от момента на обявяването си до появата на финалната версия на играта. Започнала като амбициозен опит за смесване на реалновремева стратегия и ролева игра, включваща 6 достъпни за игра раси, в крайна сметка Reign of Chaos беше сведена до повече или по-малко стандартно RTS заглавие с някои дребни иновации, копиращо до голяма степен "триединната" концепция на предшественика си StarCraft.

Кой кой е във формулата "StarCraft"?

Да обобщим – бащите на Diablo са извън терена по свой собствен избор – недоволни от наложената им липса на иновации и задължението да полират отново и отново същите стари концепции, тъпчейки в коловозите на утвърдената с годините гейм мейкинг философия. В същото време на пазара вече действа един твърде успешен RPG модел под формата на World of WarCraft и последното, от което се нуждае той, е вътрешна конкуренция от едно ново Diablo III. В крайна сметка Blizzard знаят, че Blizzard може да бъде победена само и единствено от... Blizzard. Още повече че гейм историята помни и по-драстични примери за подобни тактически маньоври – да не забравяме, че някога EA собственоръчно "убиха" сингълплейър продължението на Ulitima, само и само да успеят да удължат с още малко живота на MMO алтернативата ѝ – Ultima Online.

От другата страна на уравнението естествено са феновете (и най-вече многомилионната армия корейски фенове), които отдавна и категорично са заявили какво точно искат и очакват от една игра с марка Blizzard.

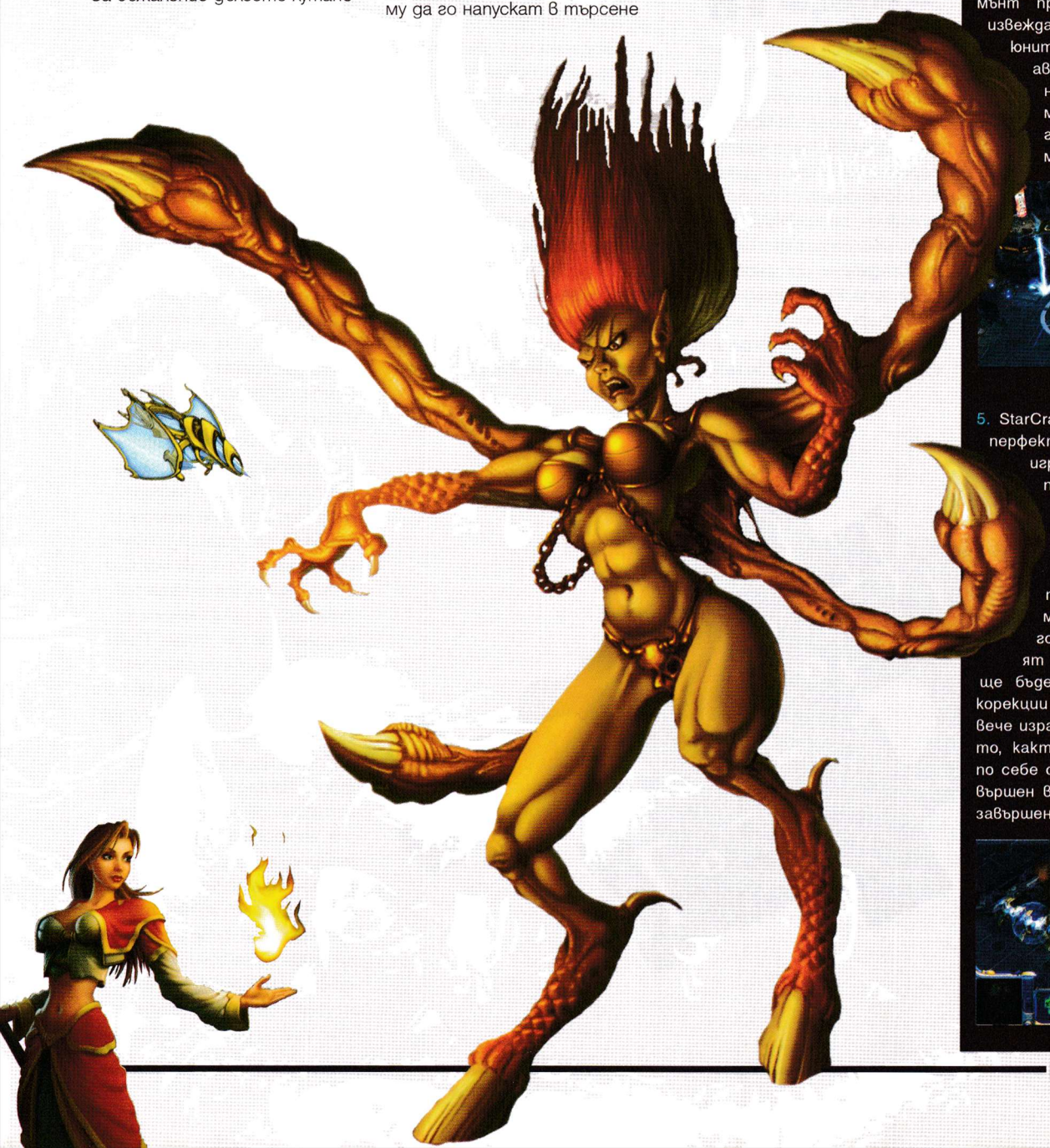
Да, става дума за същата тази маса играчи, които с реакциите си след появата на Reign of Chaos ясно показаха пътя за бъдещо развитие на компанията – в края на краищата не липсваха коментари, издържани в духа на: "Защо WarCraft имитация на StarCraft вместо StarCraft II?" Така де – всички те вече бяха получили продължение на сагата за орките и хората още през 96-та и не се нуждаеха от игра, в която расата на немъртвите задължително да строи сградите си върху зеленикавия Creep на зърговете, но с друго име и дори традиционни, типично Blizzard-ски закачки като "My life for Aiur – er, I mean, Ner'zhul" не можеха да променят този факт.

Точно в този момент се роди

прословутият StarCraft: Ghost – второто гейм фиаско в историята на "Златната компания".
Определено недообмислена идея от самия си момент на анонсиране, тази игра трябваше да пренесе познатата SC вселена в света на конзолните платформи. Възложен на външен разработчик, дълго протакан, забавян и донатъкмяван, в крайна сметка този проект тихомълком беше прекратен, а усилията на компанията изцяло пренасочени към поддръжка и развитие на хитовия WoW.

Кога решението идва, без да го търсиш

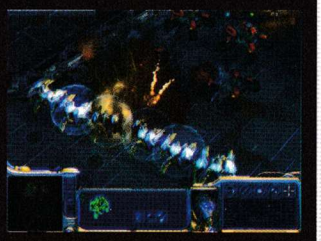
За съжаление дългото лутане в търсене на "Следващото Голямо Blizzard Заглавие" не реши нито един от наболелите проблеми на студиото – напротив, създаде сто нови.
Blizz са наясно, че формулата WoW, колкото и успешна да изглежда за момента, рано или късно ще изчерпи потенциала си – процес, катализиран от т. нар. ММО умора – явление, често наблюдавано в средите на масовите онлайн мултиплейър игри, дължащо се най-вече на непостоянната човешка природа. Колкото и фини пачове да се прилагат, колкото и ново съдържание да се предлага, след един определен момент всеки ММО свят започва бавно, но сигурно да опустява, а обитателите му да го напускат в търсене на нещо ново, различно и интересно.
Казано накратко – Blizzard за пореден път се оказаха на кръстопът. Опциите далеч не бяха толкова много, колкото в златните 90 години, а всички стрелки очевидно сочеха към единственото заглавие в портфейла на студиото с все още неоползотворен потенциал за продължение – StarCraft.
Останалото, както се казва, са подробности.



Пет причини, заради които StarCraft II ще успее (според FiringSquad):

4. StarCraft II ще бъде мултиплейър игра от "старата школа". С други думи тя (подобно на другия неоспорим MP шампион – Quake) ще бъде игра, която безжалостни ще наказва всяка грешка. Ресурс мениджмънтът отново ще е ключов елемент за победата. Тези, които очакват игра от "нова генерация" и разчитат на изкуствения интелект да се оправя с микроменидж-мънт проблемите, да произвежда най-подходящите юнити и да ги подрежда автоматично в стройни формации, ще яде много, наистина много бой в мултиплейър мачовете.

5. StarCraft II ще бъде една перфектно балансирана игра. Фактът, че въпреки спекулациите около включването на четвърта раса Blizzard избраха да си останат с трите класически формации от оригинала говори, че почти целият цикъл на разработка ще бъде посветен на леки корекции и доошлайфане на вече изработения модел (който, както добре знаем, сам по себе си е практически съвършен в концептуалната си завършеност).



Counter Strike Тактики

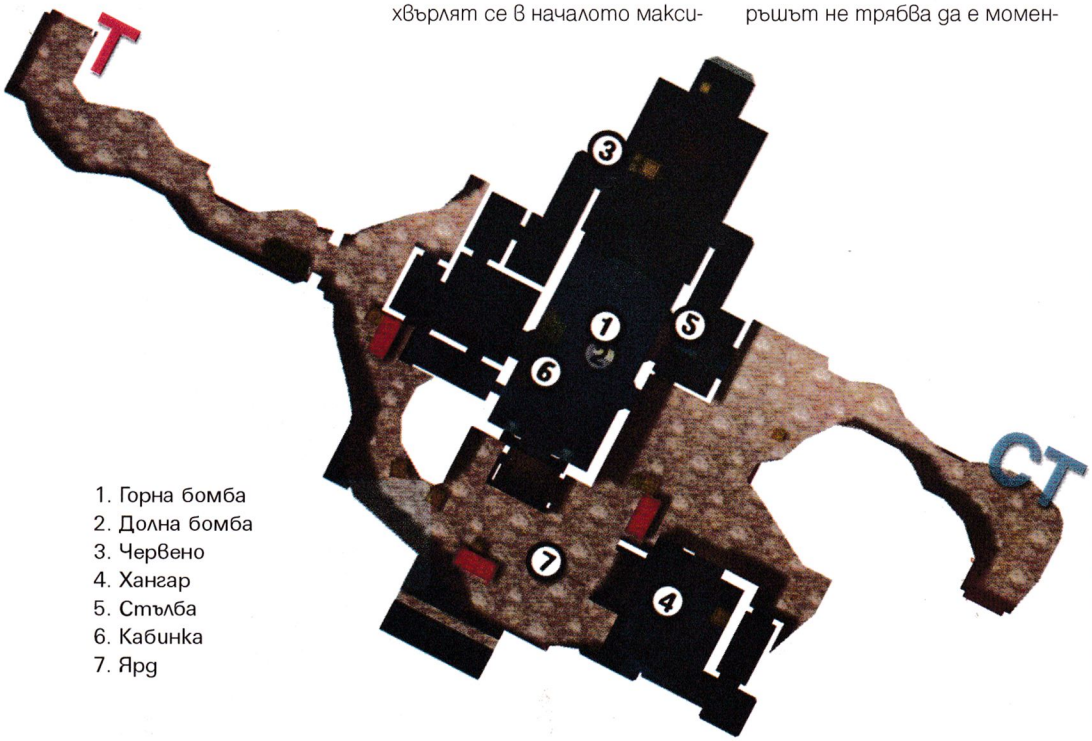
de_nuke

автори:

Това е единствената карта с ясно очертани два етажа. Двете места за залагане се намират почти точно едно под друго. Близостта на двете места спомага за по-лесното опазване на тази карта. Има няколко основни термина, които трябва да имате предвид тук – горна бомба, долна бомба, червено, хангар, стълба на горната бомба, кабинка.

ЗАЩИТА

Националният отбор винаги е предпочитал атрактивния начин на игра, именно поради тази причина може би първите ни рундове като контратерористи са много динамични и обикновено се опитваме да поемем инициативата с някой ръш по позиции или по-нестандартно решение при защитата. Един такъв рунд е 4-1. Четирима отиват откъм червено с флашове и гранати, хвърлят се в началото максимум 1 или 2 флаша, за да си помислят противникът, че всичко е нормално, и да не разбере за останалите 2-ма души. Впоследствие четиримата се нареждат и след един флаш в далечината към мястото, от което се очакват терористите, четиримата се втурват напред. Самотният играч има за задача да предотврати безпроблемното влизане на горна бомба. Задължително той трябва да има флаш и граната. Плюсовете на този рунд са тоталната изненада, която ще предложите на съперника си. Повечето отбори имат два начина на игра като терористи на тази карта – или ръш към червено, или бавна игра, разделени на части – една по ярда и една вътре, чакайки. И в двата варианта не би трябвало да имате проблем да ги спрете, ако се движите заедно. По-опитните отбори обаче се застраховат срещу подобен тип контраатака и затова ръшът не трябва да е моментален, а трябва да изчакате 10 до 15 секунди по позиции. Ако искате да сте добър отбор като контратерористи на тази карта, веднага си свалете някоя wallhack програма и се научете да стреляте през стените. Това ще е основното ви оръжие на тази карта. Стените тук са така направени, че на ключови места са почти картонени и може съвсем спокойно да нанесете значителни щети на съперника. Най-подходящи са следните позиции, с които трябва да свикнете – от червено (рампа) стреляте директно през стената в кабинката или по мястото, на което се залага бомбата. Това трябва да е първата работа на тези, които охраняват този район, в момента, в който чуят, че противникът е в този периметър. Друга основна позиция е отгоре на стълбата – по посока коридора, който води към червено. От ярда лесно може да спрете ръш на горна бомба, особено ако противникът се опитва да влезе през вратичката. Мястото в стената директно срещу нея е наистина от картон и направо посичате съперника през нея, без дори да ви вижда. Последната ключова позиция е кабинката, тя цялата се дупчи, но на някои места е подплатена със стена. Разучете всички тези позиции с някой съотборник, а защо не и целия отбор и определено ще може да кажете, че пазите добре на de_nuke. Няколко трика, които могат да ви помогнат – двамата, които пазят на червено, хвърлят още в началото две димни гранати, така че противникът да не вижда отдалеч какво става. Веднага след това единият се качва на кашоните точно до входа на площадката, а другият се качва върху него, след което двамата се изпра-



1. Горна бомба
2. Долна бомба
3. Червено
4. Хангар
5. Стълба
6. Кабинка
7. Ярд

вят и вторият успява да се качи на железния парапет най-отгоре на сградата. В тази ситуация целият район може да бъде охраняван от един човек, а всички останали могат да се концентрират в опазване на другата бомба. Много отбори не го правят просто защото е доста трудно за изпълнение, когато си под напрежение в официален мач, но винаги решава игри при успешно изпълнение. Тези кашони са удобни също така за така наречената "двойна позиция". Контрите гледат в една позиция, но единият е върху кашоните, а другият на земята точно под него. Първият показал се противник в 90% от случаите умира.

АТАКА

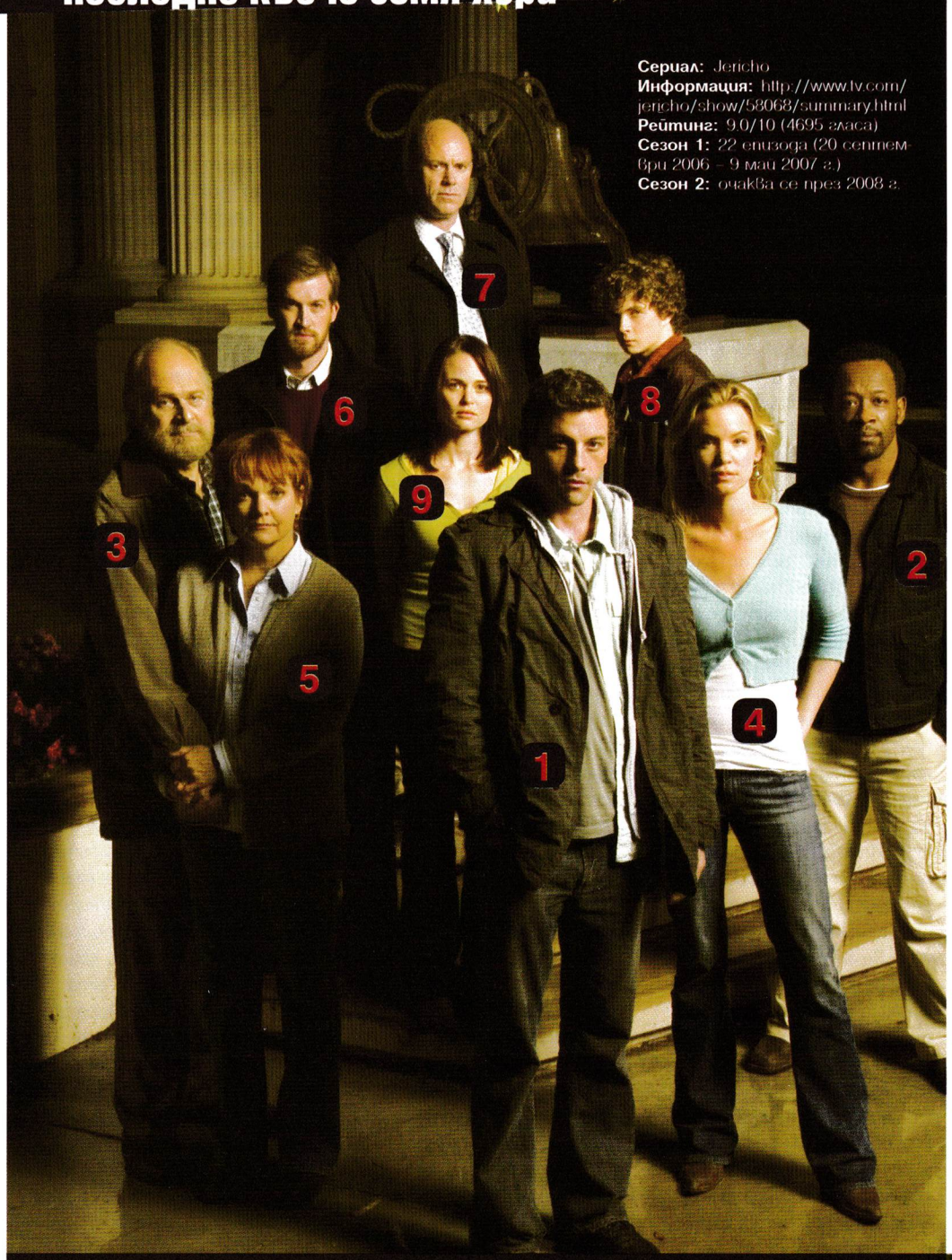
Казахме вече, че повечето отбори предпочитат два типа нападение (ако не си ги спомняте, върнете се няколко реда по-нагоре). Точно затова ще се опитаме да ви предложим един по-нестандартен първи рунд. Нужни са ви димни и флаш гранати у двама души, най-добрите ви стрелци да са с дезърт ийгъли, а последният да е с броня, а може и гранати по избор. Единият от хората с димна и флаш граната отива и ги мята на червено, имитирайки подготовка за атака и издавайки всякакви звуци, може дори да се опита да отвори и затвори вратичката, приковавайки по този начин вниманието на хората, пазещи и на двете бомби. Останалите терористи се нареждат по ярда в готовност за ръш, но не към горната бомба, а към хангара и веднага след това по стълбите надолу към втората бомба. Ако всички до този момент на атаката са живи – единият от дезъртите влиза още в първата врата и оттам минава на своята позиция до другата бомба, другите трима се опитват да заложат бомбата, влизайки през втората врата или през прозореца, като получават подкрепа и от своя съотборник, който се намира сам в гърба на обърканите контратерористи. Цялата тази концепция за първи рунд може да претърпи редица изменения, но идеята е следната – единственият пистолет, който може да пробие прозрачните врати и да нанесе поражения през тях, е дезърт ийгъл. След като е заложена бомбата, тя лесно може да бъде опазена от ийгълите. Всички мисли на останалите трима, след като е заложена бомбата, трябва да са насочени в посока опазване на двамата им съотборници и бомбата. Димните гранати ще ви помогнат да преминете през ярда невредими, тъй като рязко свалят видимостта на пазещите в този периметър. Има няколко варианта на тази атака в зависимост от местоположението на противника ви. Ако усетите, че повечето контри са вече долу, рязко може да смените фронта на атаката, като се върнете и атакувате горната бомба през стълбата, кабинката и ярда.

В рундовете, в които вече имате достатъчно пари за оръжие и всички гранати, ви предлагаме да опитате следната атака – 3-2 или 4-1, прерастваща в 2-2-1. При тази атака фалшивата цел е червено, а реалната е горната бомба. Изпълнява се по следния начин. Трима души (понякога четирима) подготвят атака на червено, като хвърлят 2 димни гранати пред входа, влизат постепенно и започват да замерят цялата площадка с флаш гранати, с рикошет хвърлят димна граната, за да се подсигурят и откъм стълбата, и влизат на площадката на червено. Ако атаката се е провела с четирима, единият от тях се връща при съотборника си, който чака в близост до кабинката, и двамата заемат позиции в нея. Бомбата трябва да е в тях. Останалите трима стоят неподвижно и не издават никакъв звук. Двама от тях тръгват към стълбата, а третият остава да им пази гърба. В повечето подобни атаки контратерористите фокусират силите си долу. Тези, които пазят горе на стълбата, слизат веднага, за да помагат на съотборниците си, и в краен случай се изтеглят малко по-назад, ако нямат добра видимост. Пазещите на червено слизат долу веднага, а един от пазещите на горната слиза през шахтите. Точно от това трябва да се възползвате в този момент. Двамата в кабината мятат високи флашове и влизат почти винаги необезпокоявани на горната бомба (задължително е да се огледат, защото със сигурност има поне един човек, останал да пази там). Двамата от стълбата ги подсигуряват и така, след като е заложена бомбата, единствените места, от които могат да дойдат контратерористите, остават централният вход на ярда и шахтите, а оттам е много трудно да излезеш, когато срещу теб стоят два добри АК-47.

Ще ви предложим и един малко по-труден за изпълнение рунд. Нужни са всички видове гранати и железни нерви в тренировките на този рунд. Стилът му е ръш и специфичното е, че всеки един от играчите трябва да знае според това на коя позиция го пусне играта какви гранати и къде трябва да хвърли. Няма да ви обясняваме с много подробности кое как става точно, за да може и вие да вложите малко фантазия. Първият на позиция задължително трябва да хвърли флаш граната, с която да отвори вратичката на горната бомба, следващият мята димна граната, след него веднага първият и третият мятат бойни гранати по посока входа на ярда, а четвъртият мята димна граната в същата посока. Третият веднага се оттегля към червено, където мята своите димна и флаш гранати, така че да заблуди максимално съперника. Изчаквате до 5 секунди, в които останалите четирима трябва да се наредят 2-ма от вратата и 2-ма от кабинката. Тези от вратичката при команда започват да мятат своите заслепяващи гранати с рикошети, така че да покрият цялата долна зона на бомбата, единият от кабинката мята през прозорчето с рикошет своите две флашки и по този начин неутрализира за кратко съперниците в горната част на бомбата (намиращи се по перилата), неговият съотборник има за задача да го пази, докато трае тази процедура, а петият играч пази гърба на всички останали. След тази канонада влизате вътре и понеже сте хвърлили димни гранати към входа на ярда, трябва да обърнете внимание първо на останалите места, на които може да има контри, и след като ги обезвредите, да заложите бомбата. Няма нужда да търсите къде са останалите пазещи, те сами ще дойдат, а вие ще ги чакате по позиции.

Зад стените на Йерихон

Градчето на шепа оцелели и защитаващи своето последно късче земя хора



Сериал: Jericho
Информация: http://www.tv.com/jericho/show/58068/summary.html
Рейтинг: 9.0/10 (4695 гласа)
Сезон 1: 22 епизода (20 септември 2006 – 9 май 2007 г.)
Сезон 2: очаква се през 2008 г.

автор:
BigStoyan

Сюжет

Неизвестни терористи извършват серия от ядрени взривове над отделни градове в САЩ. Повечето от тях са унищожени, държавата изпада в хаос, а жителите на малко градче в Канзас, наречено Йерихон (Jericho), трябва да продължат живота си в един съвсем различен до вчера свят.

Страхът от ядрен апокалипсис е хубаво нещо. Без майтап. Почти съм убеден, че това е една от спирачките, която задържа до ден-днешен "големите играчи" от световната военна сцена. Причината за факта Студената война да не прерасне в "гореща" е този балансьор, разпределящ зоните на влияние. Страхът. Още помня как доста отдавна, преди демокрацията да сполети и България, често сънувах красиви ядрени гъби, огряващи София, и усещах, че това е последното нещо, което виждам. Всичко си има и причина – СССР и САЩ още бяха врагове (което наново започва да се повтаря), много от

Персонажите:

1. Скийт Улрих – Джейк Грийн, бивш летец, брат на Ерик Грийн
2. Лени Джеймс – Робърт Хокинс, специален агент от ЦРУ
3. Джералд Макрейни – Джонстън Грийн, бивш кмет, баща на братята Грийн
4. Ашли Скот – Емили Съливан, бивша приятелка на Джейк
5. Памела Рийд – Гейл Грийн, майка на братята Грийн
6. Кенет Мичъл – Ерик Грийн, по-големият брат на Джейк
7. Майкъл Гастон – Грей Андерсън, кмет на Джерико
8. Ерик Кнудсен – Дейл Търнър, собственик на магазин
9. Спраг Грейдън – Хедър Лизински, учителка, влюбена в Джейк

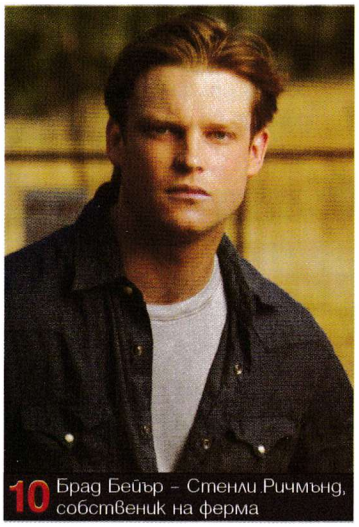
Теории:

- Извънземно нашествие. Ядрените атаки са извършени от пришълци, опитващи се да отслабят отбранителните сили на Земята. Според теорията китайците са се съюзили със САЩ, а освен това не са ударени толкова силно и това обяснява помощите от храни и припаси.

- Биологично прочистване. Смела теория, твърдяща, че американските военни са получили заповед за унищожение на големите градове, в които е разпространен убийствен вирус.

- Китайско или руско нападение. Както говори името – организирана атака от страна на тези държави, стремящи се към дестабилизация на една от световните суперсили.

- Гражданска война. Бомбите са взривени от илюминатите, които са мощна организация и имат възможност да откраднат, разпространят и използват цели 23 ядрени бомби. Целта е бъдещо световно господство.



10 Брад Бейър – Стенли Ричмънд, собственик на ферма

филмите и книгите разчитаха на успех, експлоатирайки темата за мутантите (Лудият Макс и Хелиополис например), а Гражданска защита водеше децата по пантофки в ядреното убежище под Шератон, за да ни показва колко сериозно сме подсигурени. Изобщо не се шегувам за последното. Както и за нищо друго в настоящата статия.

Филмът

Както вероятно вече сте разбрали, Jericho разказва историята на едно малко градче, оцеляло след ядрените атаки, извършени над редица американски градове. Темата е невероятно вълнуваща, а и доста актуална за американската действителност през последните години. Президентът е мъртъв, правителство няма, страната е разцепена от размирици, армията воюва с престъпни групи. На фона на това как биха реагирали оцелелите? Как ще продължат живота си и какви ще са новите условия и правила, с които да се съобразяват? Кой и защо е извършил това? Гледайте сериала и ще разберете.

Името Йерихон лично според мен не е избрано слу-

Ядрената бомба:

- Взривното устройство, което Хокинс превозва в метален контейнер, е относително малко и леко, за да бъде супермощно оръжие. Въпреки това съвременните ядрени оръжия с подобни размери могат да бъдат доста унищожителни.
- В такъв "бидон" може да се съхранява 20-килотонова бомба, притежаваща същата мощ като взривените над Хирошима и Нагасаки в края на Втората световна война.
- За да имате шанс да оцелеете след подобен взрив, трябва да се намирате в укритие на минимум 600 метра от епицентъра.
- Скоростта на въздуха, носен от ударната вълна дори на 2 километра от взрива, все още достига 300 км/ч, а дори на цели 20 км от взрива ще усетите "полъха" от бомбата.
- 20-килотонов взрив разрушава бетонни сгради в радиус от 800 метра, а тухлени на над километър и половина.
- Образуваният кратер е с диаметър 193 метра и дълбочина 24 метра.
- Приблизителното тегло на такова устройство е 182 кг, което е поносим товар за пренасяне от сам човек с ръчна количка.
- Хирошима и Нагасаки са възстановени едно десетилетие след взрива и днес хората там живеят безопасно.

чайно. Стените на древния град Йерихон са унищожени от звука на тръбите на завоевателите му. В Йерихон от филма пък стени няма, но светът около него рухва само за миг и обитателите му се оказват беззащитни срещу неясното си бъдеще и обикалящите орди от мародери и бездомни жертви. Древният Йерихон е бил първият земеделски град – подобно на този от филма, който също разчита основно на фермите си и става апетитна хапка за всички живеещи наблизо, гладуващи американци. Аналогии може да намерите по всяко време. По-важното е обаче...

Идеята, сюжетът, изпълнението

Признавам – добра идея. Мрачна, страховита, напълно възможна и реална. Ефектът от нея обаче зависи още от сценария и изпълнението. Ако очаквате изключително добра актьорска игра или знаменитости в сериала, ще останете леко разочаровани. Ужасяващи ефекти, запомняща се музика или култови сцени също липсват.

Ще се запитате тогава – ами защо да гледам подобен сериал? Отговорът е следният: той наистина е оригинален, носи сериозен потенциал за развитие и дори да ви поомръзне към

средата, то краят му ще ви накара да чакате новия сезон. А такъв ще има. За радост на феновете на Jericho съвсем наскоро продуцентите на филма обявиха, че ще се появят поне още 7 епизода от сериала, разбира се, най-рано след половин година.
А пък ако има добър прием, дори и повече.
За да ви е интересно, ще ви кажа само още съвсем малко за сюжета. Освен около основната, радиоактивната тема той гравитира и около живота на едно голямо уважавано семейство (братята Грийн, бащата, майката), приятелите и съгражданите им, както и около намесата на външни лица, замесени в "случая" (като агент Хокинс от ЦРУ). Показан е техният живот след бедствието, връзките между хората, проблемите и заплахите, с които трябва да се справят, за да оцеляват. Общо взето, филмът прилича на "симулация" от типа "какво ще правят хората от един обикновен град след ядрена война".

Заговорът

Още едно нещо би трябвало да прикове вниманието ви в сериала – причината и възможните причинители на атаките. По време на сериите става ясно, че зад тях вероятно седи не някой случаен и сърдит арабин терорист, а сложно изградена супертайнствена организация, чиито действащи лица тепърва трябва да бъдат разкривани. А в центъра на всичко седи именно бивш съучастник в този заговор, от чиито действия може би зависи бъдещето на нацията занапред – афроамериканецът агент Хокинс. Човек със специални умения, остър ум, хитрост, обучен за убиец. Бърз, действащ със замах и ярост. И в същото време баща на две деца, желаещ

Гледайте със:

Samsung PS-42C6

Вижте... 22 инча са компромис. 32 инча са компромис. По дяволите, дори 37 инча са компромис! Когато говорим за широкоекранен плосък панел, 42 инча са точният размер! Е, ако можете да си позволите 65 инча, още по-хубаво, но там навлизаме в сферата на космическите цени.
Не, 42-инчова плазма е идеалната оферта за момента: комфортно голям диагонал, голям зрителен ъгъл, много по-високо контрастно съотношение от кое да е LCD и няколко милиарда цвята.
В случай че ви интересува нещо по-конкретно, ето ви пример: Samsung PS-42C6. Размер на екрана: 106 см. FilterBright антирефлекторна технология за намаляване на паразитните отражения от екрана. Контрастно съотношение 10 000:1 и максимална резолюция от 1024x768 пиксела.
Има и HDMI и D-sub входове, така че няма да имате никакъв проблем да го включите към коя да е конзола от нова генерация или PC.
За филми и игри е просто идеален, а цената... Като за 1699 лева е дори още по-идеална. Предстоящ хит в Техномаркет Европа.

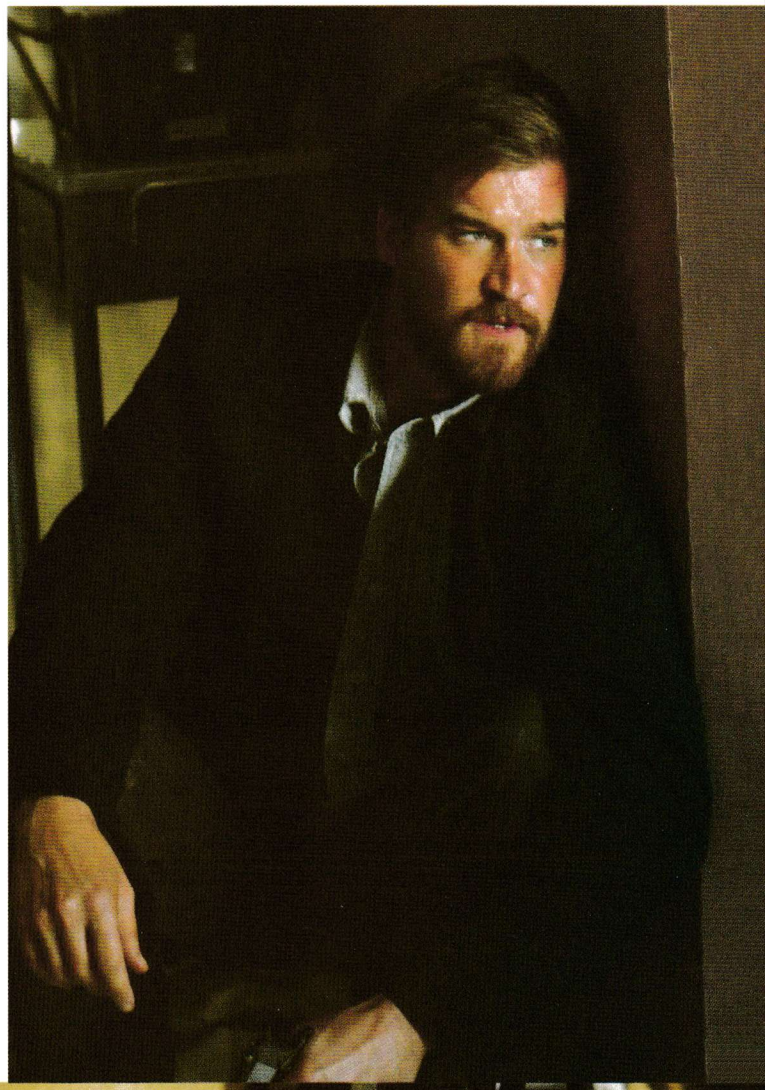
повече от всичко да запази живота на семейството си. Скрита, но централна фигура.

Ролите

Нарочно няма да ви описвам останалите действащи лица в сериала. Една от причините е, че освен може би същия този Хокинс нито един друг образ от екрана не може да се нарече убедителен и открояващ се. Да, сблъсък на характери и екшън присъстват доста, но по-добре да оставя на вас да прецените кой от всички персонажи във филма ще ви хареса. Ако очаквате нестандартни изпълнения, култови фигури от типа на тези в LOST, тук няма да ги откриете. Всичко е по отработената схема: лидери – противници – поддръжници. Главните герои са герои в истинския смисъл на думата, лошите са подли и прикрити, а останалите хора от филма – просто объркани.

Струва ли си?

Може би ви изглежда, че прекалено много критикувам сериала, и това донякъде е точно така. Но ако той не си струваше времето, щяхме ли да пишем за него? За да прецените бързо дали той е за вас, просто си отговорете на следните въпроси: обичате ли филми със страховита апокалиптична действителност, полуфантастичен сценарий и елементи на трилър плюс драма? Ако да, то Jericho е за вас. Аз с удоволствие ще гледам и втория сезон.



Екстра инфо:

- **Jericho = Йерихон:** Древният Йерихон е съществуващ до днес град в Палестина, западно от реката Йордан. Той е един от най-древните градове в света (на повече от 6000 години). Един от първите земеделски центрове в света изобщо. Известен е най-вече с описаната в Библията история за разрушаването на стените му от звука на тръбите при едно от завоевателските нападения над него (оттам и израза Йерихонска тръба).

- **Американският Йерихон** (Jericho) е измислен град в Канзас, разположен на магистрала 70 и шосета 83 и 40.

- **Факт:** В началото на всеки нов епизод, по време на началните надписи заедно с филмовата мелодия се чува поредица от сигнали от морзовата азбука. Те не само са различни за всяка серия, но и кодират съответно различни кратки съобщения. Например кода на пилотната серия е Jericho Pilot, а на последната, носеща заглавието Why We Fight, морзът кодира думите To the Flag.

- **Гаф:** В епизод 5, след като захранването е възстановено, уеб страницата, която Хокинс посещава в момента, е... началната страница на MSN Турция (на турски език!).

- **Награди:** Няма, притежава само номинация за най-добър сериал (наградата Saturn) от Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA, 2007 г.

11 Алисия Копола – Мими Кларк, данъчен служител

НАЙ-ПРОДАВАНИТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

50 КЛАСАЦИЯ НА ПУЛСАР ЗА НАЙ-ПРОДАВАНИТЕ КОМПЮТЪРНИ И КОНЗОЛНИ ИГРИ В СТРАНАТА НИ ПРЕЗ МЕСЕЦ ЮНИ

mon 50 КОМПЮТЪРНИ игри

▲▼	#	Заглавие:
=	1	**World of Warcraft** - От този месец ще се опитаме да разнообразим малко страницата с класацията, добавяйки тук-там коментари и други интересни неща. Какво по-добро начало от: Изненада, WoW е на първо място!
=	2	**World of Warcraft: The Burning Crusade** - Изненада и тук!
+4	3	**Warcraft III: Reign of Chaos**
+19	4	**Need for Speed Carbon** - След излезлия наскоро трейлър на Pro Street се забелязва раздвижване при останалите игри от серията.
-2	5	**Warcraft III: The Frozen Throne**
-8	6	**FIFA 07**
-2	7	**Need For Speed Most Wanted** - MW се оказва две места по-назад от миналия месец, но въпреки това – седма позиция за заглавие, излязло преди година и половина си е внушително постижение.
+1	8	**The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** - „5 страхотни причини да оставиш World of Warcraft настрана" гласи ревюто в миналия ни брой и колегата явно е бил на прав път...
-3	9	**Command & Conquer 3: Tiberium Wars**
+6	10	**StarCraft Battle Chest** - Загрявай, народе, че иде новия!
new	11	The Sims 2 Pets
+28	12	**Colin McRae Rally 2.0** - Втората част излезе още края на 2000-та година, но за кого се сещат всички, покрай излизането на DiRT? Нея.
new	13	**Grand Theft Auto: San Andreas**
-3	14	**Guild Wars**
-5	15	**Ice Age 2: The Meltdown**
-12	16	**UEFA Champions League 2006-2007** - Финалът на Шампионската мина, хората се върнаха към FIFA, в очакване на 08-версията.
-9	17	**Guild Wars Nightfall**
+8	18	**Medal of Honor Pacific Assault**
+19	19	**Celtic Kings: Rage of War** - Приятно е да видим, че игрите на сънародниците ни от Haemimont Games се продават, още по-приятно – да видим точно тази да се продава още. Картаген и Rising Kingdoms също се справят добре.
new	20	**Diablo II: Lord of Destruction** - Покрай съмненията дали новото заглавие на Blizzard ще бъде в StarCraft или Diablo вселената, тъкмо когато втората беше изчезнала от класацията ни се появи носталгията и я изстреля на 20-то място.
-9	21	**Guild Wars Factions**
-5	22	**Картаген**
+10	23	**The Lord of the Rings, The Battle For Middle-earth II**
new	24	**Need For Speed Underground 2**
-10	25	**Pro Evolution Soccer 6**
+4	26	**Rising Kingdoms**
new	27	**Spider-Man 3** - 3/5 в миналия ни брой и сериозни хардуерни изисквания от една страна, голямо име за главен герой и филм – от друга. Интересно как ще се развият продажбите на тази игра.
-9	28	**Battlefield 1942: World War II Anthology**
new	29	**Half-Life 2: Episode 1**
-8	30	**The Lion King: Operation Pridelands**
-13	31	**Disney's Princess Fashion Boutique 2** - Чудили сте се какво играят подрастващите геймърки? Това ще бъде отговорът. Тръпни, свят, те идат!
-3	32	**Tzar: The Burden of the Crown**
new	33	**Harry Potter and the Goblet of Fire** - В следващия брой – ревю на новата.
-14	34	**102 Dalmatians: Puppies to the Rescue**
new	35	**The Lord of the Rings: The Return of the King**
+1	36	**The Sims 2 Seasons**
+10	37	**Toy Story 2: Buzz Lightyear to the Rescue** - Това го играхме като малки, по дяволите – представяте ли си, че още се продава?
new	38	**Call Of Duty 2: Game Of The Year Edition ("Best of")** - Зовът...
new	39	**Diablo II**
new	40	**Guild Wars + Factions**
+1	41	**Shrek 2**
new	42	**The Sims 2 Celebration! Stuff**
=	43	**Spider-Man 2**
new	44	**The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay – Developer's Cut**
-14	45	**Empire Earth II**
-19	46	**Lineage II Chronicle 5: Oath of Blood**
+1	47	**Disney's Tarzan**
+9	48	**X FPS Pack (Quake 4, RTCW, Doom 3, COD deluxe)**
new	49	**Call Of Duty 2: Game Of The Year Edition** - ...и ехото на зовът. Сигурно е кофти да се конкурираш със себе си. Думичките на кутията явно имат значение, обаче.
new	50	**Doom 3**

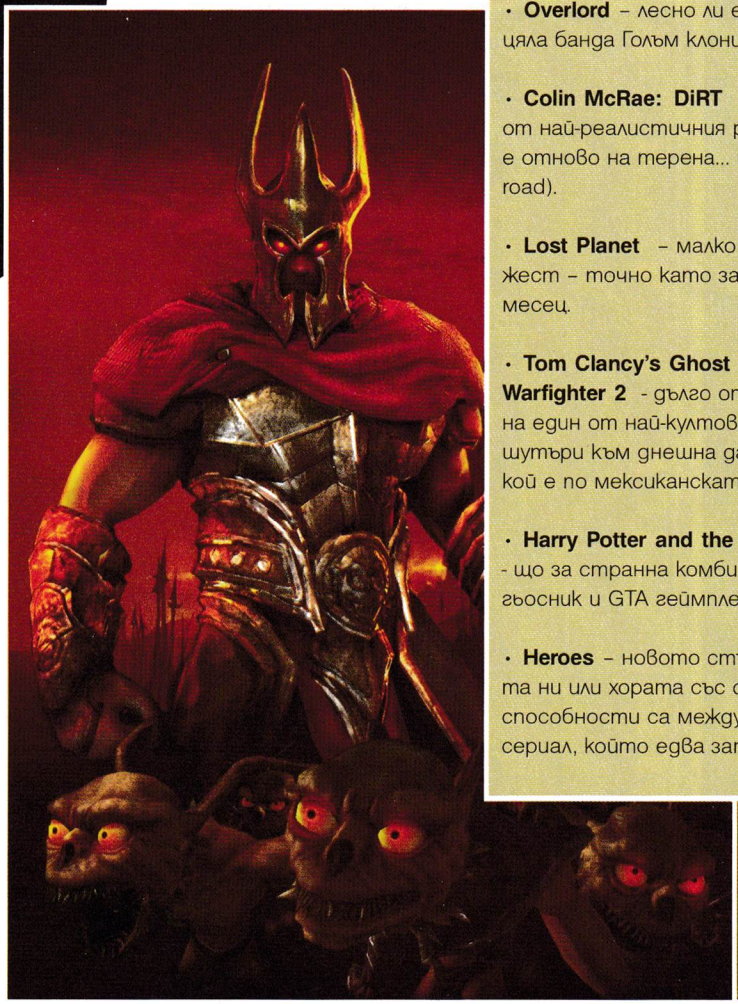
mon 20 PlayStation 2 игри

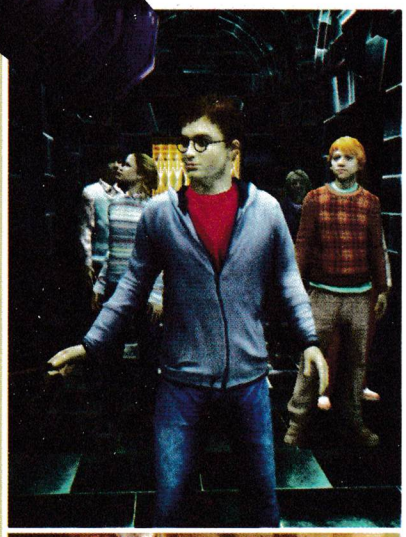
new	1	**Pirates of the Caribbean: At World's End** - Летящ старт за играта по филма, ревюирана в настоящия брой.
+11	2	**FIFA 07** - Явно тенденциите при PC игрите влияят и тук.
new	3	**Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)**
-3	4	**Spider-Man 3** - Паякът още миналия месец се появи в PS2 класацията и вече започва да пада надолу. Дали пиратите ще последват съдбата му? Ще разберем следващия месец.
new	5	**Need for Speed Carbon**
-3	6	**FIFA 06 (Platinum)**
+10	7	**God of War (Platinum)** - Честно казано не намираме конкретна причина за изкачването на точно това заглавие в класацията. От друга страна – става въпрос за God of War и тя се продава – каква по-сериозна мотивация може да иска човек?
new	8	**Star Wars Battlefront II (Platinum)**
+11	9	**The Lord of the Rings: The Return of the King**
-6	10	**God of War 2**
new	11	**Gran Turismo 4**
-7	12	**Ice Age 2: The Meltdown (Platinum)** - Замисляли ли сте се защо тази игра е в челната 20-торка както за PC, така и за PS2? Не? Може би е време. Ние тутакси ще я пробваме!
new	13	**Shrek 2 (Platinum)**
new	14	**Spider-Man 2**
new	15	**Tomb Raider: Anniversary** - Лара пристъпва плахо в класацията, но дали не се готви за скок?
new	16	**Formula One 06 (Platinum)**
new	17	**Tarzan Freeride**
-6	18	**Tekken 5 (Platinum)**
new	19	**Black**
-18	20	**UEFA Champions League 2006-2007** - Уви, завършваме тъжно. Второ до 20-то място – говорим си за падане от високо. Дори в това отношение играта не успя да стане първа, изоставайки пред 19-те позиции на Lineage II за PC.

В следващия брой очаквайте...

Ревюта:

- **Overlord** – лесно ли е да си главатар на цяла банда Голъм клонинги?
- **Colin McRae: DiRT** – поредната част от най-реалистичния рейсинг симулатор е отново на терена... или извън него (off-road).
- **Lost Planet** – малко ледена, екшън свежест – точно като за най-горещия летен месец.
- **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2** - дълго отлаганата премиера на един от най-културовите тактически шутъри към днешна дата вече е факт. Кой кой е по мексиканската граница?
- **Harry Potter and the Order of the Phoenix** - що за странна комбинация: цайсат магьосник и GTA геймплей?
- **Heroes** – новото стъпало в еволюцията ни или хората със свръхестествени способности са между нас? Отново хитов сериал, който едва започва.





ИЗПОЛЗВАЙ ЛЯТОТО И ТВОЯТА ISIC ИЛИ DSK ISIC КАРТА ЗА НАМАЛЕНИЯ И...

отиди на концерт на...

- Red Hot Chili Peppers
- Metallica
- Genesis
- Exit Fest
- Rolling Stones

и много други

5-25%

пазарувай на воля...

в над 1000 обекта
и над 30 000 в гужбина

5-15%

разпусни на...

- Българското море
- в гужбина на море
- на езикова програма в гужбина

5-9%

пътувай със...

самолет, low cost, влак,
автобус, rent-a-car

5-40%

плащай с DSK ISIC карта и...

- получаваш **1%** обратно от изхарчената сума в периода от 15 юни до 15 септември
- спечели една от 10-те стипендии по **60 лв.** месечно
- спечели **1** мобилен телефон, **6** ваучера по 100 лв. за пазаруване в Техномаркет, **20** безжични мишки

www.usitcolours.bg
usit COLOURS
АГЕНЦИЯТА ПЪТУВАЩОТО МЛАДО ПОКОЛЕНИЕ

СОФИЯ: бул. Васил Левски 35 БЛАГОЕВГРАД: бул. СВ. св. Кирил и Методий 9
ПЛОВДИВ: ул. Константин Стоилов 12 ВАРНА: бул. Цар Освободител 11
В. ТЪРНОВО: пл. Славейков 7 РУСЕ: Русенски университет, южен вход БУРГАС: ул. Цар Петър 20

БАНКА ДСК
OTP GROUP

Нямаш DSK ISIC?
Подай документи в клоновете на банка ДСК.
Виж пълен списък на www.dskbank.bg

АПАО Асоциация за Подпомагане на Академичната Общност

Супер тънък телефон

за 199 лв.

апарат + SIM

2be

да бъдеш мобилен

- Супер тънък телефон – 9.9 mm
- Дисплей с 65 000 цвята
- 1.3 MP камера
- MP3/AAC плейър, FM радио
- Bluetooth, USB
- Слот за micro SD карта памет

SAMSUNG

SGH-E200

GLOBUL КАСА

Лесно и удобно плащане на сметки в 2be с новата услуга "GLOBUL КАСА"

GLOBUL SMART

Всеки нов абонат на програмата GLOBUL Smart получава:

- **5 лв.** месечна такса за целия период на договора
- 100 безплатни минути към 3-те номера от групата За приятели
- 0,32 лв./мин. – най-ниската цена за разговори към всички мрежи

Период на промоцията: до 31.07.2007 г. Важи за нови абонати при сключване на едногодишен договор. Мин. първоначално таксуване - 60 сек. Неизразходваните минути не се прехвърлят в следващия месец. Повече информация в магазини 2be или на www.2be.bg.

GLOBUL COSMOTE GROUP